**Le devoir : Citation d'une œuvre et explication pour le bac (avec et sans références littéraires) :**

“Les devoirs de la sépulture ne sont pas les derniers devoirs des amis.”, Denis Diderot, ***Jacques le Fataliste et son maître***

- “La propriété a ses devoirs tout autant que ses droits.”

  De Thomas Drummond
- “Votre fils ne fait pas ses devoirs, il les commet.”

  De Quino / Mafalda
- “Comme homme, accepter tous les devoirs, comme écrivain, s'accorder tous les droits, et même celui de se moquer de ses devoirs.”

  De Jules Renard / Journal 1893 - 1898
- “Nos devoirs - ce sont les droits que les autres ont sur nous.”

  De Friedrich Nietzsche / Aurore
- “Ces droits dont on jouit si peu, nous ont surtout imposé des devoirs.”

  De Michel Polac / Hors de soi
- “L'ours est fidèle, monogame et bisannuel dans ses devoirs conjugaux.”

  De Alexandre Vialatte
- “Il y a des circonstances où le mensonge est le plus saint des devoirs.”

  De Eugène Labiche / Les vivacités du capitaine Tic
- “Tous les devoirs procurent du bonheur, même le sacrifice généreusement accepté !”

  De Joseph Lallier / Allie
- “Devoirs : les autres en ont envers vous, mais on en n’a pas envers les autres.”

De Gustave Flaubert / Dictionnaire des idées reçues

- “Les êtres ne se dérangent dans la vie que pour vous apporter des leçons, des signes ou des devoirs.”

  De Jean Giraudoux

- “Dans nos pays monogames, se marier c’est diviser ses droits de moitié et doubler ses devoirs.”

  De Arthur Schopenhauer / Parerga et Paralipomena

- “L’idéologie de mai 68 sera morte le jour où dans la société on osera rappeler chacun à ses devoirs.”

  De Nicolas Sarkozy / Bercy le 29 avril 2007

- “Entre le passé où sont nos souvenirs et l’avenir où sont nos espérances, il y a le présent où sont nos devoirs.”

  De Henri Lacordaire

- “Le père qui n’enseigne pas ses devoirs à son fils est autant coupable que ce dernier s’il les néglige.”

  De Confucius

**“En n’asservissant les honnêtes femmes qu’à de tristes devoirs, on a banni du mariage tout ce qui pouvait le rendre agréable aux hommes.”**

De Jean-Jacques Rousseau

- “La plupart des affections ne sont que des habitudes ou des devoirs qu'on n'a pas le courage de briser.”

De Henry de Montherlant / La Reine morte

- “Renoncer à sa liberté c'est renoncer à sa qualité d'homme, aux droits de l'humanité, même à ses devoirs.”

De Jean-Jacques Rousseau / Du contrat social

- “En fait de souvenirs nationaux, les deuils valent mieux que les triomphes ; car ils imposent des devoirs, ils commandent l'effort en commun.”

De Ernest Renan / Qu'est-ce qu'une nation ?

- “L'autonomie de la volonté est le principe unique de toutes les lois morales et des devoirs qui y sont conformes.”

De Emmanuel Kant / Critique de la raison pratique

- “Dès lors qu’on est parent, il y a des devoirs qu’on ne peut esquiver, des obligations qu’il faut remplir, quel qu’en soit le prix.”

De Paul Auster / Léviathan

- “Les hommes doivent, partout dans le monde, reconnaître leur appartenance au genre humain, avec l’ensemble des droits et des devoirs qui découlent de cette idée. ”

De Mikhaïl Gorbatchev

- “Le premier des devoirs, sans doute, est d’être juste ; Et le premier des biens est la paix de nos coeurs.”

De Voltaire / Poème sur la loi naturelle

- “Avant d’être un écrivain, je suis un citoyen, et en tant que tel, j’estime que j’ai une série de devoirs sociaux extrêmement importants.”

- “Quand le gouvernement viole les droits du peuple, l'insurrection est pour le peuple le plus sacré et le plus indispensable des devoirs.”

De Robespierre / Lettre à la Convention nationale

- “On ne peut démontrer l'existence de Dieu, mais on ne peut s'empêcher de procéder suivant le principe de cette idée et d'accepter les devoirs comme des commandements divins.”

De Emmanuel Kant / Opus postumum

- “Le défaut d'ambition, dans les grands, est quelquefois la source de beaucoup de vices ; de là le mépris des devoirs, l'arrogance, la lâcheté et la mollesse.”

De Vauvenargues / Réflexions et maximes

- “J'appelle éducation positive ce qui tend à former l'esprit avant l'âge, et à donner à l'enfant la connaissance des devoirs de l'homme.”

De Jean-Jacques Rousseau / Lettre à Mgr de Beaumont

- “J'ai renoncé aux devoirs. Ils sont mauvais pour l'amour-propre. Au lieu d'essayer d'apprendre, je préfère m'aimer tel que je suis.”

De Bill Watterson / Calvin et Hobbes - Complètement surbookés !

- “La bonne volonté n'a rien à faire en littérature. Ce n'est jamais en s'imposant des contraintes ou des devoirs que l'on peut écrire.”

De Gonzalo Torrente Ballester / Entretien avec Catherine Argand - Mars 1992

**“Tout le monde a des droits maintenant. Rectification, tout le monde revendique la suprématie de “ses” droits sur ceux des autres. Résultat, ce sont toujours les mêmes qui se tapent le sale boulot des devoirs.”**

De Geneviève Lefebvre / Qu'est-ce qui fait courir Julia Verdi?

- “L'appartenance à la famille humaine confère à toute personne une sorte de citoyenneté mondiale, lui donnant des droits et des devoirs, les hommes étant unis par une communauté d'origine et de destinée suprême”

De Jean-Paul II / Message de Jean-Paul II pour la célébration de la journée mondiale de la paix le 1er janvier 2005.

- “Devoir ! Ah, je ne puis souffrir ce vilain mot, cet odieux mot ! Il est si pointu, si aigre, si froid. Devoir, devoir, devoir ! On dirait des coups d'épingle.”

De Henrik Ibsen

- “Les comptes qui font les bons amis, c'est ne rien se devoir ou se devoir tout.”

De Diane de Beausacq

- “Pourquoi hésiter jamais sur notre devoir, quand il se reconnaît d'emblée à ce signe : le devoir c'est ce qui nous embête.”

De Fernand Vandérem

- “Mieux vaut s'acquitter, même médiocrement, de son propre devoir plutôt que du devoir incombant à d'autres, fut-ce à la perfection.”

De Bhagavad Gîtâ

- “Le principal devoir de l’homme envers lui-même est de s’instruire, le principal devoir de l’homme envers les autres est de les instruire.”

De Emile Littré

- “Ne vient-il pas un temps dans la vie où le devoir est le plaisir plutôt que le plaisir un devoir...”

De Philip Roth / Tromperie

- “Moins qu’un devoir de mémoire, nous avons davantage un devoir de vigilance quotidienne.”

De Houda Rouane / Evene.fr - Octobre 2006

- “Un peuple est perdu lorsqu'il confond son devoir avec l'idée du devoir en général.”

De Friedrich Nietzsche / L’Antéchrist, 1888

- “C'est le devoir qui crée le droit et non le droit qui crée le devoir.”

De François René de Chateaubriand / Discours à la Chambre des Pairs

- “L'amour d'une épouse ressemble au devoir. Le devoir à la contrainte. La contrainte tue le désir.”

De Jean Giraudoux / Amphitryon 38

- “Le devoir des juges est de rendre la justice ; leur métier est de la différer ; quelques-uns savent leur devoir et font leur métier.”

De Jean de La Bruyère / Caractères

**“La vie est un devoir Accomplis-le.”**

“Être optimiste est un devoir moral.”

De Karl Popper

- “C’est un devoir que de se faire heureux.”

De André Gide

- “Un écrivain a le devoir de méchanceté.”

De Philippe Caubère

- “Il n'y a jamais d'autre difficulté dans le devoir que de le faire.”

De Alain

- “Au-dessus du devoir, il y a le bonheur.”

De Paul Léautaud / Passe-temps

- “Le devoir a une grande ressemblance avec le bonheur d'autrui.”

De Victor Hugo

- “Il ne faut pas laisser au jugement de chacun la connaissance de son devoir.”

De Michel de Montaigne

- “Le devoir est la nécessité volontaire.”

De Henri-Frédéric Amiel / Journal intime

- “La bienveillance est sur le chemin du devoir.”

De Mencius / Livre des livres

- “Puisque c'est un droit, j'en fais un devoir.”

De François Raux

- “L'obéissance au devoir est une résistance à soi-même.”

De Henri Bergson

- “Avec certaines femmes, c'est le devoir des Danaïdes.”

De Maurice Donnay

- “On n'a jamais fini de faire son devoir.”

De Amiral Touchard

- “Le droit au rêve a pour pendant le devoir de vigilance.”

De Henri Broch

- “Ne cherchons pas à être l'exemple, soyons le devoir.”

De Denys Gagnon

“Le plus difficile n’est pas de faire son devoir, c’est de savoir où il se place.”

De Jean de La Varende / Coeur pensif

- “Le devoir est une série d'acceptations. ”

De Victor Hugo / Les Travailleurs de la mer

- “Nul ne possède d'autre droit que celui de toujours faire son devoir.”

De Auguste Comte / Système de politique positive
- “Le devoir : aimer ce que l'on se prescrit à soi-même.”

De Johann Wolfgang von Goethe / Sentences en prose
- “Le plaisir est l’objet, le devoir est le but. De tous les êtres raisonnables.”

De Voltaire / Stances
- “C’est le devoir de chaque homme de rendre au monde au moins autant qu’il en a reçu.”

De Albert Einstein
- “Rien n’excite autant le sentiment du devoir que l’impossibilité de s’y soustraire.”

De Tristan Bernard / Le Sature intermittent
- “L'indépendance n'est pas un état de choses. C'est un devoir.”

De Vaclav Havel / Méditations d'été
- “Avec ce mot devoir, on fait danser le citoyen comme un ours avec une musette.”

De Rémy de Gourmont
- “La liberté n'est pas un droit, c'est un devoir.”

De Nicolas Berdiaev
- “La générosité croit toujours devoir ce qu'elle donne.”

De Anne Sophie Swetchine
- “Le devoir, c'est ce qu'on exige des autres.”

De Alexandre Dumas, fils / Denise
- “La première récompense du devoir accompli, c'est de l'avoir fait.”

De Albert Ier

- “Tout le devoir ne vaut pas une faute qui s'est commise par tendresse.”

De Madame de la Sablière

- “Le chemin du devoir est toujours proche, mais l'homme le cherche loin de lui.”

De Proverbe chinois

“Le devoir d'une fille est dans l'obéissance.”

De Pierre Corneille / Horace

- “Mon devoir est une chose que je ne fais jamais, par principe.”

De Oscar Wilde

- “Quand il sait son devoir, l'homme est un dieu pour l'homme.”

De Cecilius

- “Si tu veux être sûr de faire toujours ton devoir, fais ce qui t'est désagréable.”

De Jules Renard

- “Faites votre devoir d’abord, vos droits vous seront reconnus ensuite.”

De Baden-Powell

- “Quand le vainqueur a quitté les armes, le vaincu a le devoir de quitter sa haine.”

De Sénèque / Hercule furieux

- “L'homme supérieur est celui qui remplit son devoir.”

De Eugène Ionesco / Le rhinocéros

- “L’amant a le devoir de se laisser tuer s’il tient à montrer qu’il sait vivre.”

De Georges Feydeau

- “La rosée du matin fait mauvaise fin ; La rosée du soir fait son devoir.”

De Proverbe français

- “Le mariage est le miracle qui transforme le baiser d’un plaisir à un devoir.”

De Helen Rowland

- “Je ne connais qu'un devoir : c'est celui d'aimer.”

De Albert Camus

- “Le sourire est un devoir social.”

De Stéphane Gsell / Notice sur Roland Delachenal

- “Nous avons parfois le devoir d'être heureux.”

De Marie-Claire Blais / Les apparences

- “Le premier devoir qui commande est celui de l'honnêteté.”

De Napoléon Bourassa / Jacques et Marie

- “Se justifier, tel est le premier devoir envers soi-même.”

De Jacques Languirand / Tout compte fait

“La République affirme le droit et impose le devoir.”

De Victor Hugo / Choses vues

- “Si toutes les expériences sont indifférentes, celle du devoir est aussi légitime qu’une autre.”

De Albert Camus

- “Le devoir est facile à connaître, c’est ce que l’on désire le moins faire.”

De Proverbe anglais

- “Vivre est un devoir, rien d’autre.”

De Régis Jauffret / Les livres ont un visage

- “Notre devoir n’est pas de nous débarrasser du fou, mais de débarrasser le fou de sa folie.”

De Albert Londres

- “L’indépendance n’est pas un état de choses. C’est un devoir.”

De Vaclav Havel / Méditations d'été

- “L’art est un jeu. Tant pis pour celui qui s’en fait un devoir !”

De Max Jacob / Conseils à un jeune poète

- “Le devoir d’une éternelle fidélité ne sert qu’à faire des adultères.”

De Jean-Jacques Rousseau / Discours sur l'inégalité

- “Les principes sont faits pour être violés. Etre humain est aussi un devoir.”

De Graham Greene / Le troisième homme

- “Il n’est pas important que je vive, mais il est important que je fasse mon devoir.”

De Frédéric II / lettre au marquis d’Argens

- “Le monde est plein de mecs qui pensent faire leur devoir parce qu'ils font ceux de leurs enfants.”

De Frédéric Dard

- “L'orgueil ne veut pas devoir, et l'amour-propre ne veut pas payer.”

De François de La Rochefoucauld

- “C'est notre devoir d'agir non seulement en vue de notre bien, mais aussi pour celui de nos descendants. ”

De Anonyme / Fo-pen-hing-tsih-king

- “Faire l'amour comme un devoir, écrire comme un métier, des deux côtés : néant.”

De Paul Léautaud

- “Quand dans un royaume il y a plus d'avantage à faire sa cour qu'à faire son devoir, tout est perdu. ”

De Montesquieu

“C'est un devoir aussi envers les autres que d'être heureux.”

De Alain / Propos sur le bonheur

- “Les exemples vivants ont bien plus de pouvoir ; un prince dans un livre apprend mal son devoir.”

De Pierre Corneille / Le Cid

- “Se tromper et devoir cependant accorder sa confiance à son être intérieur, c'est cela un homme.”

De Gottfried Benn

- “Le devoir envers soi est le premier, le plus sacré ; c'est de lui que découlent les autres.”

De Eino Leino / Lettre à L. Orneva

- “Toutes les femmes sont fatales ; on commence par leur devoir la vie, elles finissent par causer notre perte.”

De Antoine Blondin / Certificats d'études

- “Se créer un nom par ses talents, c'est ne rien devoir qu'à soi-même.”

De Antoine de Rivarol

- “Le devoir, l'honneur ! Des mots à qui on fait dire ce qu'on veut, comme aux perroquets.”

De Alfred Capus / Mariage bourgeois

- “C'est quelques fois pénible de faire son devoir, mais ça ne l'est jamais autant que de ne pas l'avoir fait.”

De Alexandre Dumas

- “Servir les vieillards est un devoir, servir ses égaux est une politesse, servir les jeunes est une humiliation.”

De Proverbe serbe

- “Le devoir d'un général n'est pas seulement de songer à la victoire, mais de savoir quand il faut y renoncer.”

De Polybe / Histoires

- “L'oisiveté engendre le plaisir et le plaisir détourne petit à petit du devoir.”

De Max Jacob / Conseils à un jeune poète

- “La timidité rend les hommes farouches, quand ils se font surtout un devoir de ne pas la surmonter.”

De Madame de Caylus / Souvenirs

- “L'honneur, c'est la poésie du devoir.”

De Alfred de Vigny / Journal d'un poète

- “Pourquoi les problèmes qu'un élève ne comprend pas sont toujours les derniers de son devoir ?”

De Renaud Laflamme

- “La joie de vivre n'est pas un but, mais un devoir.”

De Louis Pauwels / L'Apprentissage de la sérénité

“Il est du devoir des hommes politiques de parler : quand ils ne parlent pas, on s’imagine qu’ils pensent.”

De André Frossard

- “Sans que cela soit un devoir, il y a plus d’une mère qui donnerait sa vie pour ses enfants.”

De Jean Gastaldi / Le Petit Livre de maman

- “Qu'est-ce que ton devoir ? L'exigence de chaque jour.”

De Johann Wolfgang von Goethe / Maximes et pensées

- “Un droit n’est jamais que l’autre aspect d’un devoir.”

De Jean-Paul Sartre / La Nausée

- “Les mots "devoir conjugal" disent bien ce qu'ils veulent dire.”

De Claude Dulong / Anne d'Autriche, mère de Louis XIV

- “Toute femme qui se mêle volontairement d'affaires au-dessus de ses connaissances et hors des bornes de son devoir est une intrigante.”

De Marie-Antoinette / Correspondance

- “Le mieux est d'aimer son mari par devoir et non par passion...”

De Duchesse d'Orléans / Mélanges historiques anecdotiques, critiques

- “Il faut parfois avoir le courage de ne pas travailler, mais ce luxe n’est pas un devoir pour tout le monde.”

De Marcel Jouhandeau

- “Le devoir est l'ennemi juré du caprice. L'un commande et l'autre désobéit.”

De Pierre-Joseph-Olivier Chauveau / Charles Guérin

- “La tentation sent le besoin de se couvrir des apparences du devoir.”

De Lionel Groulx / L'Appel de la race

- “Trahir les puissants est le devoir des pauvres, s'ils veulent vivre dignement.”

De Henri Gougaud / L'inquisiteur

- “L'honnêteté est le premier devoir du professeur. Sinon, les connaissances aussi vastes soient-elles ne valent rien.”

De Zhang Xianliang / Mimosa

- “Le premier devoir d'une femme est d'être jolie, le second d'être soignée, le troisième de ne jamais contredire.”

De Somerset Maugham

- “Vivre de telle sorte qu'il te faille désirer revivre, c'est là ton devoir.”

De Friedrich Nietzsche / Fragments posthumes

- “Quand on a tout perdu, quand on n'a plus d'espoir, La vie est un opprobre et la mort un devoir.”

De Voltaire / Mérope

“Saisir la pleine signification de la vie est le devoir d’un acteur ; l’interpréter est son défi.”

De James Dean

- “C'est un devoir d'aimer sa langue maternelle. La négliger est un signe de décadence morale.”

De Docteur Motta

- “C'est le devoir de mémoire qui nous parle du passé.”

De Marc Augé / Le Monde de l'éducation - Avril 2001

- “Les nations étant inévitablement plus bêtes que les individus, toute pensée a le devoir de se sentir en révolte.”

De Alain

- “Quand un imbécile fait quelque chose dont il a honte, il déclare toujours que c'est son devoir.”

De George Bernard Shaw / César et Cléopâtre

- “Le premier devoir du philosophe est de dépoussiérer les vérités premières...”

De Gustave Thibon / L'équilibre et l'harmonie

- “La prière est la plus douce consolation du malheureux ; il devient plus fort quand il a rempli ce devoir.”

De Marquis de Sade / Justine

- “Servir la patrie est une moitié du devoir, servir l'humanité est l'autre moitié.”

De Victor Hugo / Mes fils

- “Plus de lendemain, Braises de satin, Votre ardeur Est le devoir.”

De Arthur Rimbaud / Une saison en enfer

- “Le devoir d'une femme est de se faire toujours la plus belle possible.”

De Jules Renard / Journal 1893 - 1898

- “Si tu veux être sûr de toujours faire ton devoir, fais ce qui t'est désagréable.”

De Jules Renard / Journal 1893 - 1898

- “Pendant que la paresse et la timidité nous retiennent dans notre devoir, notre vertu en a souvent tout l’honneur.”

De François de La Rochefoucauld / Maximes

- “Comme, étant en possession du faux but de la vie, le bonheur, on oublie le vrai but, le devoir !”

De Victor Hugo / Les Misérables

- “Le bonheur de l'homme ce n'est pas la liberté, c'est l'acceptation d'un devoir.”

De André Gide

- “Le drame de l'existence humaine est de devoir renoncer un jour à être dans la lumière.”

De Hubert Reeves / Intimes Convictions

***Call Of Duty (I (United Offensive, Finest Hour) 2 (Big Red One), 3 (Roads of Victory), 4 (Modern Warfare), World At War: FInal Fronts, World At War, Modern Warfare 2 (Campaign Remastered), Modern Warfare (Mobilized, Remastered), Black Ops (Desclassified, II, III, IV, Cold War), Modern Warfare 3, Ghosts, Advanced Warfare, Infinite Warfare, WWII.***

« La vie tempérante vaux mieux que la vie déréglée. », Platon, ***Gorgias***.

***Aux Champs***, nouvelle de Guy de Maupassant (1882).

« Agis toujours de telle sorte que tu traites 'humanité aussi bien dans ta personne que dans la personne de tout autre, jamais simplement comme un moyen, mais toujours en même temps comme une fin. », Emmanuel Kant, ***Fondements de la métaphysique des mœurs***,

« l’exercice de la vertu »
« connais-toi toi-même »

« bonne volonté »

« état de nature »

« la loi morale en lui »

***« le Surmoi »***

***Death Note*** (2003, 2006, 2017)

***Napoléon*** (2023), Ridley Scott

***L'Eden*** (2022)

***Samantha Smith : la petite fille et la paix*** (2023) L'histoire d'une petite fille américaine, Samantha Smith, qui en pleine guerre froide en 1982, visite l'URSS afin de demander la paix avec les USA.

***Wolfenstein (Castle Wolfenstein, Beyond Castle Wolfenstein, 3D, Spear of Destiny, Return to Castle Wolfenstein, Enemy Territory, RPG, 1-D, The New Order, The Old Blood, The New Colossus, Youngblood, Cyberpilot)***

***Fallout (1, 2, Tactics, Brotherhood of Steel, 3, New Vegas, Shelter, 4, 76, 2024)***

***Breaking Bad*** (2008)

***Grand Theft Auto (1, London (1969 + 1961), 2, III, Vice City, Advance, San Andreas, Liberty City Stories, Vice City Stories, IV, The Lost and Damned, Chinatown Wars, The Ballad of Gay Tony, V, Online, VI)***

***Civil War*** (2024)

***Masters of the Air*** (2024) À huit kilomètres du sol et au-delà des lignes ennemies, onze hommes à l'intérieur d'un bombardier connu sous le nom de "Forteresse volante" combattent les volées de chasseurs allemands.

***Bramble The Mountain King*** (2023) Fort de ses environnements à couper le souffle, ***Bramble: The Mountain King*** vous emmène dans un périple aussi captivant qu'angoissant. Incarnez Olle, un jeune garçon qui cherche à sauver sa sœur des griffes d'un terrifiant troll. À Bramble, les apparences sont souvent trompeuses. Dans cette région étrange peuplée de créatures de toutes les tailles,

mieux vaut avancer avec prudence et rester sur le qui-vive. Les forêts et les grottes abondent en bêtes hostiles et affamées. Chacun de vos pas pourrait être le dernier... Invoquez l'Étincelle du courage, un fragment enchanté capable de vous conférer certains dons qui vous aideront à surmonter les épreuves et les obstacles. Venez à bout de monstres épouvantables de façon inattendue et variée. Mais prenez garde, si votre bravoure est dénuée de bonté, vous risquez de vous enfoncer dans une obscurité insondable.

***Avatar: Frontiers of Pandora*** (2023) ***Avatar: Frontiers of Pandora*** est un jeu d'action-aventure en vue subjective se déroulant à la Frontière occidentale de Pandora, jamais vue auparavant. Na'vi enlevé par la corporation militaire humaine connue sous le sigle RDA, vous avez été entraîné et modelé pour servir sa cause. Quinze ans plus tard, vous êtes enfin libre, mais vous voilà comme un étranger dans votre monde d'origine. Retissez les liens avec votre héritage perdu, découvrez ce qu'être Na'vi signifie vraiment et rejoignez d'autres clans pour protéger Pandora face à la RDA.

***Yellowjackets*** Après le crash de leur avion, des lycéennes d'une équipe de football luttent pour leur survie dans une région sauvage du Nord. Vingt-cinq ans plus tard, les survivantes se sont reconstruites… enfin presque. Car une question revient sans cesse, que s'est-il passé durant les dix-neuf mois qu'a duré leur calvaire ? Et combien de temps tiendra encore leur pacte de ne jamais rien révéler ?

***No Rest for the Wicked*** (2024)

***Final Fantasy (I,II,III,IV,V,VI,VII,VIII,IX,X,XI,XII,XIII,XIV,XV,XVI)***

***Everything Everywhere All at Once*** (2022) Evelyn Wang est à bout : elle ne comprend plus sa famille, son travail et croule sous les impôts… Soudain, elle se retrouve plongée dans le multivers, des mondes parallèles où elle explore toutes les vies qu'elle aurait pu mener. Face à des forces obscures, elle seule peut sauver le monde mais aussi préserver la chose la plus précieuse : sa famille.

***La Petite Mort***

***Overlord*** (2018)

« Plus tu disposes de temps pour réaliser une tâche, plus tu auras tendance à utiliser entièrement ce temps », Loi de Parkinson.

***Gerda : A Flame in Winter*** (2023)

***REMNANT (I,II)***

***Skull And Bones*** (2024)

***Slave Zero X*** (2024) Du haut de Megacity S1-9, le Khan souverain règne en maître sur la ville. Sous les fondations pourries de la ville, un aventurier vengeur entreprend un voyage pour l'assassiner. 5 ans avant les événements de Slave Zero, Slave Zero X fait revivre un monde où d'horribles machines vivantes, connues sous le nom d'esclaves, sont prêtes à devenir les derniers outils de guerre de la longue et sanglante histoire de l'humanité. Une bande secrète de guerriers connue sous le nom de Gardiens espère empêcher ces biomecha d'être répandus sur le monde, mais un épéiste dans leurs rangs a une idée différente : utiliser la propre arme de l'ennemi contre lui. En fusionnant avec un prototype d'unité esclave volé, Shou deviendra un Diable furieux à la poursuite d'un faux Dieu.

***As Dusk Falls*** (2024) Créé par INTERIOR/NIGHT, ***As Dusk Falls*** est un drame interactif multijoueur, primé plusieurs fois et acclamé par la critique.
Le jeu est un polar captivant qui explore les vies enchevêtrées de deux familles à travers les années. Tout commence en 1998 par un braquage qui a mal tourné dans une petite ville de l'Arizona. Les choix que vous faites produisent un impact considérable sur la vie des personnages de cette intrigue sans concession, où trahison, sacrifice et ténacité sont les maîtres mots. Rejouez l'histoire encore et encore afin de découvrir des résultats très différents pour plusieurs personnages et des nuances savamment dissimulées derrière chaque décision et chaque relation. Vos personnages s'en sortiront-ils indemnes ? Quel genre de personnes deviendront-ils ? Que sacrifierez-vous pour ceux que vous aimez ?
**Polar sans concession.** Créée par le concepteur principal de ***Heavy Rain*** et ***Beyond: Two Souls***, cette histoire cinématographique palpitante à ramifications multiples suit deux familles dans leur lutte pour survivre, se protéger et relever des défis ancrés dans les erreurs des générations précédentes.
**À vivre en solo ou ensemble.** Vous et vos amis prenez des décisions difficiles qui changent la vie des personnages. Grâce à des commandes intuitives, les joueurs de tous niveaux peuvent

jouer en utilisant une manette ou l'application compagnon ***As Dusk Falls***. Ils auront alors le choix de voter avec ou contre un maximum de 7 amis localement, en ligne... ou un mélange des deux.
**Sacrifier ou survivre.** Chaque décision influera sur le destin des personnages. En plus de rendre chaque playthrough unique, les différents chemins empruntés au sein des chapitres vous permettront d'en découvrir plus sur vos amis et vous-même !

***Someday You'll Return: Director's Cut*** (2023) Seriez-vous prêt à tout si votre fille disparaissait ? ***Someday You'll Return: Director's Cut*** est un jeu d'horreur psychologique à la première personne se déroulant en Europe centrale. Enfoncez-vous dans les bois, et lancez-vous dans une quête que vous n'êtes pas prêt d'oublier. Déroulez le fil des événements en commençant par vous rendre dans les bois où tout a commencé. À l'aide des cartes touristiques, mais aussi de votre bon sens, empruntez les sentiers qui sillonnent les lieux. Revivez les vieux souvenirs qui hantent des camps de vacances à l'abandon, des marais répugnants et des bunkers croulants.
Résolvez des énigmes d'outre-tombe et redécouvrez des lieux que vous avez connus par le passé. Et surtout, restez sur vos gardes. Quelque chose vous suit comme votre ombre... L'établi permet d'étudier les objets que vous découvrez. Démontez-les, modifiez-les, et fabriquez de nouveaux outils pour avancer.  Vous pouvez aussi apprendre les rudiments de l'alchimie et réaliser des potions qui soulagent l'âme ou corrompent le cœur. Avec l'établi et de puissants ingrédients, trouvez des solutions à vos problèmes et apprenez la vérité.

***DETECTIVE - Stella Porta Case*** (2023) ***DETECTIVE - Stella Porta Case***, vous met dans la peau d'un détective qui enquête sur trois étranges disparitions. Dans tous les cas, il y a un contrat signé par le disparu, ce contrat provient d'une organisation appelée "Stella Porta". Chaque cas présente un scénario complètement différent, mais ils semblent tous être liés d'une manière ou d'une autre, en tant que détective, votre travail consiste à résoudre les cas et à trouver le lien entre eux. En tant que détective de police, vous devez atteindre la zone de crime et collecter toutes les preuves que vous voyez, ces preuves vous aideront plus tard à résoudre l'affaire.
Tout est important, détails, objets, conversations, il vous faudra être observateur pour avancer. Caractéristiques:
- Trois cas différents.
- Vous devrez marquer les preuves et les photographier.

- Une fois que vous avez la preuve, vous devez vous rendre à votre bureau et l'ordonner pour résoudre l'affaire. ***DETECTIVE - Stella Porta Case***, est sombre et macabre, montrant la réalité sociale contemporaine non filtrée.

« Qu'on prenne un acte volontaire, par exemple un mensonge pernicieux, par lequel un homme introduit un certain désordre dans la société, dont on recherche d'abord les raisons déterminantes, qui lui ont donné naissance, pour juger ensuite comment il peut lui être imputé avec toutes ses conqséquences. Sous le premier point de vue, on pénètre le caractère empirique de cet homme jusque dans ses sources, que l'on recherche dans la mauvaise éducation, dans les mauvaises fréquentations, en partie aussi dans la méchanceté d'un naturel insensible à la honte, qu'on attribue en partie à la légèreté et à l'inconsidération, sans négliger les circonstances tout à fait occasionnelles qui ont pu influer. Dans tout cela, on procède comme on le fait, en général, dans la recherche de la série des causes déterminantes d'un effet naturel donné.
Or bien que l'on croie que l'action soit déterminée par là, on n'en blâme pas moins l'auteur et cela, non pas à cause de son mauvais naturel, non pas à cause des circonstances qui ont influé sur lui, et non pas même à cause de sa conduite passée ; car on suppose qu'on peut laisser tout à fait de côté ce qu'a été cette conuite et regarder la série écoulé des conditions comme non avenue, comme si l'auteur commençait absolument avec elle une série de conséquences. Ce blâme se fonde sur une loi de la raison où l'on regarde celle-ci comme une cause qui a pu et a dû déterminer autrement la conduite de l'homme, indépendamment de toutes les conditions empiriques nommées. Et on n'envisage pas la causalité de la raison, pour ainsi dire, simplement comme concomitante, mais au contraire, comme complète en soi, quand bien même les mobiles sensibles ne seraient pas du tout en sa faveur et qu'ils lui seraient tout à fait contraires ; l'action est attribuée au caractère intelligible de toutes les conditions empiriques de l'action la raison était pleinement libre, et cet acte doit être attribué au caractère intelligible de l'auteur : il est entièrement coupable à l'instant où il ment ; par conséquent, malgré toutes les conditions empiriques de l'action la raison était pleinement libre, et cet acte doit être attribué entièrement à sa négligeance. », ***Critique de la Raison pure*** (1781), Kant

***Migration*** (2023) La famille Colvert est en proie à un dilemme d’ordre domestique. Alors que Mack est totalement satisfait de patarger avec sa famille, paisiblement et définitivement, dans leur

petite mare de la Nouvelle-Angleterre, sa femme Pam serait plus du genre à bousculer un peu cette routine pour montrer le reste du monde à ses enfants - Dax qui n’est déjà plus un caneton et sa petite sœur Gwen. Lorsqu’ils accueillent, le temps de leur halte, une famille de canards migrateurs, c’est l’occasion rêvée pour Pam de persuader Mack de les imiter et de se lancer dans un périple en famille : destination la Jamaïque, en passant par New York. Alors qu’ils s’envolent vers le soleil pour l’hiver, le plan si bien tracé des Colvert va vite battre de l’aile. Mais la tournure aussi chaotique et inattendue que vont prendre les évènements va les changer à jamais et leur apprendre beaucoup plus qu’ils ne l’auraient imaginé.

***Napoléon*** (2023), Ridley Scott

***Playstation VR World : The London Heist*** (2016) Incarnez un gangster des bas-fonds de l'East End londonien. Participez au casse du siècle, sortez indemne d'une course-poursuite palpitante et surmontez un interrogatoire musclé où vous serez confronté à un choix impossible…

***The Day Before*** (2023)

***Butcher's Crossing*** (2023) Un jeune homme met fin à ses prometteuses études à l'université Harvard et part vers l'Ouest pour rejoindre un groupe de rudes chasseurs de bisons.

***My Little Pony : Les amis c'est magique !*** (2010), ***My Little Pony : Equestria Girls (2013, Rainbow Rocks, Friendship Games, La Légende de la Forêt d'Everfree, Forgotten Friendship***

« Tes nobles actions, accomplis-les, ne te contente pas de les rêver. », Hercule Poirot, ***Les vacances d'Hercule Poirot***

***Alien (Le 8ème passager, Aliens : le retour, Alien3, La réssurection, Prometheus, Covenant, Romulus)***

***Le Processus de Paix*** (2022) Quand on s’aime mais qu’on ne se supporte plus, qu’est-ce qu’on fait ? Marie et Simon sont profondément amoureux, malgré les disputes constantes dans leur vie de couple. Pour ne pas se séparer, ils se lancent dans une aventure un peu folle : établir une liste de règles qu’ils devront suivre coûte que coûte. Ils l’appellent la charte Universelle des

droits du couple.

***Carol et la fin du monde*** (2023) Une mystérieuse planète se précipite vers la Terre, l'extinction est imminente pour les habitants du monde. La majorité des gens se sentent enfin libres de poursuivre leurs rêves les plus fous sauf Carol.

***14-14 : Centenaire de la Première Guerre mondiale, l'histoire d'une correspondante entre deux personnages de 1914 à 2014,*** Silène Edgar et Paul Beron. À l'aube de la Grande Guerre... Adrien et Hadrien ont treize ans et habitent tous les deux en Picardie. Ils ont les mêmes préoccupations : l'école, la famille, les filles... Une seule chose les sépare : Adrien vit en 2014 et Hadrien en 1914. Grâce à une boîte aux lettres mystérieuse, les deux adolescents vont s'échanger du courrier et devenir amis. Mais la Grande Guerre est sur le point d'éclater pour Hadrien et leur correspondance pourrait bien s'interrompre de façon dramatique...

***The Menu*** (2022) Un couple se rend sur une île isolée pour dîner dans un des restaurants les plus en vogue du moment, en compagnie d’autres invités triés sur le volet. Le savoureux menu concocté par le chef va leur réserver des surprises aussi étonnantes que radicales...

***Les Super Nanas*** (1998)

« Ce sont nos choix qui montrent qui nous sommes, bien plus que nos capacités. », Joanne K.Rowling

« Parfois, on s'en va pour réfléchir. Parfois, on s'en va parce qu'on a réfléchi. », Alda Merini

« La qualité de votre vie dépend de la qualité de vos pensées. », loi universelle

« Le premier pas pour avoir ce que vous voulez, c'est d'avoir le courage de quitter ce que vous ne voulez plus. »

***Les Pieds sur terre***. Ralf Bouffioux est un Belge de 35 ans. Une nuit de Saint-Valentin, il organise sa disparition volontaire, dans le plus grand secret. La police organise des battues et diffuse des avis de recherche. De son côté, le jeune homme qui voulait vivre dans la nature déchante assez vite face au froid et aux difficultés. Le jour de la fête des mères, il revient chez lui. En 2014, en prois à une

crise existentielle, Ralf Bouffioux décide de s'effacer du monde sans crier gare. Il brûle son véhicule et tous ses papiers d'idendité puis s'enfuit vers l'Allemagne à vélo. Près d'un an et demi et un tour d'Europe plus tard, il réapparait à l'improviste, le jour de la fête des mères.

***Glitter Force*** (2012)

« Tourne la page, je connais la suite ! Me voilà ! Et moi ! J'ai la classe ! Voici Lily. Et April. Et Chloe. Que se passe-t-il ensuite ? Il n'y a rien. La page est blanche. Les pages sont blanches car la suite n'a pas été écrite. C'est à vous de l'écrire. Et... de lui donner une fin. J'espère qu'elle sera heureuse. », Glitter Force avec , ***Glitter Force*** (2012)

« Bonjour, Candy. Tout va bien ? C'est quoi, l'inverse du « bien » ? Que se passe-t-il ? Il y a un problème ? Les filles partent en voyage sans moi. Elle disent que je dois rester ici. Je croyais que je faisais partie de l'équipe. Pourquoi elle m'abandonnent ? Il est de ton devoir de rester ici pendant leur absence. Reste vigilante au cas où les démons du Royaume des Ombres reviendraient... Tant pis pour la vigilance. », Candy à , ***Glitter Force*** (2012)

« Ô Marie conçue sans péché, priez pour nous qui avons recours à vous. »

« Les personnes qui porteront cette médaille recevront de grandes grâces ; les grâces seront abondantes pour les personnes qui auront confiance. », Paroles de la très Sainte Vierge à Sainte Catherine Labouré. Apparition du 27 novembre 1830.

***Les animaux anonymes*** (2021) Le rapport de force entre l'homme et l'animal a changé. Dans une campagne reculée, toute rencontre avec le dominant peut devenir hostile.

« Ce n'est pas si terrible. C'est vrai, il a emporté tous les Strass au Royaume des Ombres. Et alors ? C'est là que j'irai pour sauver ma sœur. On ne peut pas oublier Candy. C'est sûr. Qu'est-ce qu'on peut faire ? Réfléchissez. On a attaqué Rascal par tous les moyens. Et il nous a ri au nez. C'est l'énergie négative qui parle. Tout de même. Tu l'as entendu. Il nous l'a dit, il a récupéré tout ce qu'il lui fallait. Vous savez ce que ça veut dire. I lva ressusciter l'Empereur Nogo. C'est vrai. Chloé a raison. On ne peut rien contre Rascal. Comment peut-on prétendre battre son maître ? Le pire, c'est qu'on l'a aidé à

le ressusciter. Qu'est-ce que tu insinues ? Qu'on doit abandonner ? Si on a perdu dans ce monde, c'est que le nôtre... va suivre. Tous nos amis, nos familles... L'équipe de foot. Pas terrible comme fin heureuse. Mais... si on s'en va, qu'adviendra-t-il de Candy ? Que va-t-il lui arriver ? Je n'arrive pas  à croire que tu penses à rentrer et à l'abandonner. Personne n'a dit ça, April. Rascal aurait gagné sa fin malheureuse. On est tristes, c'est tout. Lily, on l'est toutes. Mais ça ne nous a jamais arrêtées. Qu'est-ce qui nous arrive ? Vous en avez assez fait. Je n'aime pas vous voire comme ça. Rentrez chez vous. Il n'est pas trop tard pour regagner votre monde. Et Candy, alors ? J'en suis responsable. Tu vas y arriver tout seul ? Je ne sais pas. Je n'ai pas les réponses. Je ne sais pas ce dont je suis capable, mais je dois essayer. Parce que Candy est ma petite sœur. Elle a tout ce que j'ai. Elle a besoin de moi. J'ai besoin d'elle. Rentrez chez vous. Ça va aller. Chacun fait ce qu'il doit faire. Chacun fait ce qu'il doit faire... Tu crois ? J'aimerais que ce soit aussi simple. C'était pareil pour former les Glitter Force. Il faut prendre une décision. Chacune d'entre nous doit faire un choix. Tu veux dire... rester ici pour essayer de sauver Candy au risque de... Au risque de... Ne plus jalais revoir nos maisons. Mais on risque aussi de ne jamais revoir Candy. Cette conversation prend une sacrée tournure. Vous n'avez pas beaucoup de temps. Le Royaume des Ombres apparaît à la pleine lune, et il y en a une ce soir. Vous voyez cette colline ?  Au-dessus des ruines, c'est là qu'il apparaîtra. C'est là que je vais. Rejoignez-moi si vous décidez de rester. On devrait peut-être y réfléchir chacune de notre côté. Oui. Puis on décidera ensemble. Courage, les filles. Ne vous perdez pas. », Glitter Force avec Pop, ***Glitter Force*** (2012)

« Rester ou partie ? Commen décider ?  Ça ne devrait pas être si difficile. J'ai la chance d'avoir autant de personnes qui comptent sur moi. Non seulement j'ai une super famille, mais j'ai aussi des amis. Plein d'amis. Et les Glitter Force. Et puis, il ya aussi Candy. À quoi je pensais ? Bien sûr que c'est difficile. », Cure Happy, ***Glitter Force*** (2012)

« Peut-être que finalement, on n'aura pas à choisir. Ben voyons... », Cure Sunny, ***Glitter Force*** (2012)

« Candy a besoin de nous. Elle a toujours été là pour nous. Va-t'en. », Reika Aoki, ***Glitter Force*** (2012)

« Rascal à la noix. Tu ne fais pas si peur que ça. », Yayoi Kise, ***Glitter Force*** (2012)

« L'équipe de foot me manque, mais Candy est ma coéquipière, seulement dans une autre sorte d'équipe. », Cure March, ***Glitter Force*** (2012)

« Allez... SI je dois vraiment choisir... Je choisis tout le monde. Je suis une super-héroïne, je dois sauver tout le monde. J'aimerais qu'on reste ensemble pour toujours. », Cury Happy, ***Glitter Force*** (2012)

« Dis-moi où sont passés les vrais héros ? »

« Tu te trompes. Tu verras. Je vais les appeler. Elles entendront ma voix, comme j'ai entendu la leur. Mes amies m'ont sauvée. À mon tour de les sauver. Cette descente est bien longue. Et quel est cet endroit ? Il fait si sombre. C'est peut-être parce que j'ai les yeux fermés. Mais si ce monstre Nogo nous a envoyées ici, ça ne peut pas être bon. Je devrais essayer de me réveiller, mais ça demande un gros effort. Je vais continuer ma sieste. Lucky. Sunny. Peace. Spring. Breeze. Revenez ! C'était quoi ? Ne sombez pas dans le désespoir. Vous ne pouvez pas perdre l'espoir. Qui est Espoir ? Je la connais ? C'est la foi dans l'avenir et les fins heureuses. Ça signifie de croire en des lendemains meilleurs. Laisse-moi finir ma sieste, qui que tu sois. Emily ! Candy ? Candy ! C'est sa voix. Oui, je l'ai entendue. Je dérivais et puis... Oui, exactement pareil pour moi. Elle a dû nous réveiller de ce sommeil. Et juste à temps. Qu'est-ce qu'on attend ? Venez, allons-nous-en d'ici. C'est quoi, ces choses ? Vous avez entendu sa voix, entendez la mienne. C'est trop tard. Non ! Oui. Tout espoir est perdu. Allez les filles, vous pouvez le faire. », Glitter Force à Candy, ***Glitter Force*** (2012)

« Il a raison pour une chose. Je ne me sens pas très heureuse. Non ! Pop a raison, vous devez arrêter ça. Mais je ne peux décider quoi faire. Je ne sais pas quel est le bno choix. Oui, c'est difficile. Une minute. Non ! Pop a raison, vous devez arrêter ça. Ce n'est pas une décision difficile. On sais tous ce que vous devez faire. Il n'y a qu'un choix possible. Ça ne veut pas dire qu'on en est contents. Oh, Candy. On s'est tellement amusées toutes ensemble. Ça ne te fait pas sourire d'y repenser ? Si. Souvenez-vous comme on s'est amusées dans la Bibliothèque des Légendes. Oui, bien sûr. Ou les fois où vous me cachiez dans votre sac à dos pour m'emmener à l'école. Oui, Candy. Oui. De bons moments. Beaucoup de fins heureuses. Elles étaient heureuses parce qu'on les rendait heureuses. Et ce sera une autre fin heureuse, c'est tout. Et on

gardera toujours les souvenirs de ces bons moments, non ? Oui, bien sûr. Candy a raison. Ce qu'on doit faire, c'est évident. Après tout, on est les Glitter Force. Notre travail, c'est de sauver le monde. Ce n'est pas parce que le choix est évident qu'il est simple. Pas du tout ! Mais comme elle dit, on gardera toujours les souvenirs. Comme le jour où je l'ai rencontrée et que je l'ai prise pour une peluche. Ou la fois où elle s'était déguisée en geisha. Je n'oublierai jamais la fois où elle nous a transformées en sirènes. On a tellement de souvenirs ensemble. Et qui sait ? On s'en fera peut-être d'autres. Je l'espère, Emily. Oui, Candy. Ne t'inquiète pas. On trouvera peut-être un autre Portail. Mais quoi qu'il arrive, on sera toujours meilleures amies. Pour toujours. Oui. Les Glitter Force, je sais que, de tous les défis que vous avez dû affronter, rien n'est plus difficile que de dire adieu à quelqu'un qu'on aime. Peut-être pour toujours... mais l'avenir de nos mondes est en jeu. Je sais, Pop, je sais. Mais on est en pleine crise, là. Oui, sous indulgent avec nous. Bon, la crise est passée. Faisons ce que nous devons faire. Il faut qu'on écrive une fin heureuse à cette histoire, non ? Kelsey, c'est tout toi. Je plaisante. Que se passe-t-il ? Vous n'êtes plus accablées de désespoir ? Si tu demandes si on est tristes, oui, un peu. Mais si tu demandes si on est prêtes à abandonner, c'est non. Parce qu'on abandonne jamais. On va te battre quoi qu'il arrive. », Candy au Glitter Force, ***Glitter Force*** (2012)

« Écoute-moi bien. Il y a deux histoires. L'une s'appelle la fiction, l'autre, la réalité. La fiction, je m'en fous. La réalité, la voici. Je suis assise dos à la fenêtre. Moi. Oui. Je sais très bien ce que ça veut dire. Je vais t'expliquer ce qu'il va se passer. Je vais pas bouger. Alex va faire équipe avec la petite nouvelle, là, Sam. Toi, tu vas rester avec moi. Personne ne meurt, personne n'est triste. », ***Voleuses*** (2023)

***Barbenheimer*** Une poupée scientifique tente d'éliminer l'humanité à l'aide d'une bombre nucléaire.

***Cabrini*** (2024) Mère Frances Xavier Cabrini était une religieuse catholique italo-américaine qui a fondé les Sœurs missionnaires du Sacré-Cœur de Jésus, un institut religieux qui a apporté un soutien à ses compatriotes italiens immigrés aux États-Unis. Cabrini, qui a vécu de 1850 à 1917, a été la première citoyenne américaine à être canonisée comme sainte par l'Église catholique, le 7 juillet 1946 par le pape Pie XII, après avoir rendu la vue à un bébé.

***Escape from Germany*** (2024) En 1939, l'armée hitlérienne

fermait les frontières et quatre-vingt-cinq missionnaires américains étaient en Allemagne pour servir leur église. La fuite de ces missionnaires de l’Allemagne nazie est l’un des événements les plus dramatiques de l’histoire de l’Église moderne.

***Peter Five Eight*** (2024) Un agent immobilier apparemment glamour dans une petite communauté de montagne se révèle être un alcoolique déséquilibré avec un sombre secret lorsqu'un homme charismatique en noir se présente un jour à la demande de son sombre patron.
***The Forge*** (2024) Isaiah Wright doit encore mûrir. Après avoir obtenu son diplôme d'études secondaires sans aucun projet pour l'avenir, Isaiah reçoit une impulsion pour commencer à prendre de meilleures décisions dans sa vie. Le plan de Dieu pour lui est bien plus grand que ce qu’il aurait pu imaginer.

***Princesse Arete*** (2001) Confinée dans la tour du château par son père, la princesse Arete passe ses journées à regarder le monde derrière sa fenêtre. Parfois, elle s'enfuit. Les prétendants potentiels sont envoyés en quête pour collecter des trésors magiques afin de gagner sa main en mariage.

***ECHO*** (2024) Les origines du personnage de Maya Lopez, dont le comportement à New York la rattrape jusque dans sa ville natale. Poursuivie par l’empire criminel de Wilson Fisk elle va devoir faire face à son passé, renouer avec ses origines amérindiennes et embrasser le sens de la famille et de la communauté...

« Quand j'étais petit, j'ai dû choisir un chemin. Ou le destin choisirait pour moi. J'ai blessé des gens. Et je vais avoir encore plus mal. », Wilson Fisk alias Kingpin, de ***Daredevil*** (2012) à ***ECHO*** (2024)

« Je demande pardon... pour que je m'apprête à faire. Sauvages. Guerres de gangs. Cette ville... ...s'effondre. », Matt Murdock alias Daredevil, de ***Daredevil*** (2012) à ***ECHO*** (2024)

« Maya... ...nous sommes les seuls à qui nous pouvons faire confiance. », Wilson Fisk alias Kingpin à Maya alias ECHO, de Hawkeye (2021) à ***ECHO*** (2024)

« Trahison. Ce n'est pas quelque chose que je peux pardonner. », Wilson Fisk alias Kingpin, ***ECHO*** (2024)

« Rien dans tout cela ne m'apporte de joie. C'est vous qui êtes responsable de ça. », Wilson Fisk alias Kingpin, ***ECHO*** (2024)

« Il est temps pour une reine. », Maya alias ECHO, ***ECHO*** (2024)

« Ça me fait mal... … de devoir te tuer. », Wilson Fisk alias Kingpin à Maya alias ECHO, de Hawkeye (2021) à ***ECHO*** (2024)

« L'échec n'est pas une option, on arrive pour dominer. », Squeezie

***Lil Nas X: Long Live Montero*** (2024) Long Live Montero suit le rappeur, chanteur et auteur-compositeur pionnier Lil Nas X, alors qu'il entame sa toute première tournée. Ce film diaristique est un portrait intime d'un artiste naviguant entre identité, famille, attentes et acceptation.

« Pourquoi ? Pourquoi est-ce que tu refuses d'être à moi ? Pourquoi Dieu ? Pourquoi n'es-tu pas satisfait ? Parce que tu ne crois même pas en toi. Tu as beau aller chercher la force chez les autres. Tu as beau avoir évolué parmi les hommes. La seule chose qui t'intéresse, c'est l'idée de divinité. Malgré le temps, tu n'as pas du tout évolué. Qu'est-ce que tu croyais ? Pourvoir transformer l'humanité en tirant un trais sur les sept péchés capitaux ? Laisse-moi rire ! Tout ce que je voulais, c'était devenir un être parfait. Je voulais tout savoir de ce monde. Quel mal y a-t-il à vouloir ? Quel mal y a-t-il à désirer ? Quel mal y a-t-il à espérer ? Et maintenant, dis-moi qui tu es, dis-moi qui tu es pour me dire ça ? Pour qui est-ce que tu te prends ? Je vais te le dire. Je suis ce que vous appelez le monde. Je suis l'univers, ou encore Dieu, ou encore la vérité, ou encore tout, ou encore un en fait, je suis toi. La vérité punit l'arrogance en jetant le désespoir sur ceux qui en font trop. Elle distribue des désespoirs bien pensés pour calmer toute volonté d'arrogance humaine. C'est tout cela la vérité. Donc je vais te donner aussi un peu de désespoir. Je ne veux pas y retourner ! Je ne veux pas ! Arrête ! Je ne pourrai jamais rester enfermé là-bas. Non, non, je ne veux pas ! Tu passes de l'arrogance au désespoir. Comment est-ce que j'aurais dû vivre ? Non ! Tu vas connapitre la fin que tu as tant désiré. Comment est-ce que j'aurais dû vivre ? Il me semble que tu avais déjà eu la réponse à cette question. », Dieu et le démon, ***Fullmetal Alchimist : Brotherhood***

***Mr Indifferent*** (2018) De façon inattendue, un homme qui ne se soucie de personne change d'avis lorsqu'il sauve la vie d'une vieille femme.

***L'été d'avant***, Lisa Gardner. Elle s'appelle Frankie Elkin. Son but est de retrouver des personnes disparues, surtour celles issues de minorités. Quand la police abandonne et que les médias n'y prêtent plus attention, c'est là qu'elle intervient.

***La vie heureuse***, David Foenkinos. Éric découvre Happy Life à Séoul, un lieu où les gens simulent leur enterrement pour mieux vivre. Il ramène cette méthode en France pour aider les autres. Plus tard, il croise par hasard Amélie, une ancienne connaissance.

***Un hiver pour te résister : Tome 2***, Morgane Moncomble. Lily, star montante du patinage artistique, veut remporter la médaille d'or au Championnat Mondial. Son nouveau partenaire, c'est Orion Williams, son modèle de toujours. Leur quête de victoire les unira-t-elle ou les détruira-t-elle ?

***De l'ombre, il surgira***, Alaina Urquhuart. Un tueur en série sévit en Louisiane, défiant la Dr Wren Muller, une médecin légiste très expérimentée. Elle se sent dépassée face à ce tueur. Sa détermination sera-t-elle suffisante pour arrêter cette folie meurtrière ?

***Ces prières que je fais dans le noir***, Nine Gorman et Marie Alhinho. Pour ses amis, il est Jaeger, ce garçon que les filles aiment retrouver le temps d'une nuit. Pour sa famille, il est Thomas, ce fils jamais à la hauteur. Et pour June, il est Thomas Jaeger-Lynch Jr, ce meilleur ami d'enfance qu'elle a perdu.

***Gloutons et Dragons*** (2024) Les sœurs peuvent-elles se réincarner à partir de crottes de dragon ? Laios et ses amis Marcille et Chilchuck plongent dans un donjon sans fin à la recherche de sa sœur déchue, combattant les monstres, la famine et la corruption.

***Le monde après nous*** (2023) L'escapade d'une famille dans une luxueuse maison de location prend une tournure inquiétante lorsqu'une cyberattaque met hors service leurs appareils et que deux étrangers se présentent à leur porte.

« Le meilleur moyen de prédire l'avenir, c'est de le créer. », Peter Drucker

***La Tour*** (2023), Guillaume Nicloux. Au cœur d’une cité, les habitants d'une tour se réveillent un matin et découvrent que leur

immeuble est enveloppé d'un brouillard opaque, obstruant portes et fenêtres, une étrange matière noire qui dévore tout ce qui tente de la traverser. Pris au piège, les résidents tentent de s'organiser, mais pour assurer leur survie ils succombent peu à peu à leurs instincts les plus primitifs, jusqu'à sombrer dans l'horreur...

« Tu vois ce qu'ils font, sans même y penser. Putain, j'ai fait pareil avec vous, je sais pas trop pourquoi. On fout en l'air les autres, constamment, sans même s'en rendre compte. On fout en l'air tout ce qui vit sur terre en pensant que tout ira bien puisqu'on utilise des pailles en papier et qu'on commande le poulet fermier. Le plus tordu, c'est qu'au fond de nous, on sait qu'on ne trompe personne, que notre vie est un mensonge, une hallucination collective consentie qui nous aide à fermer les yeux sur notre abjection réelle. Je désapprouve la plupart des choses que tu fais et dis, mais... c'est la partie du diagramme de Venn où nos cercles se chevauchent. Je suis entièrement d'accord avec toi. Mais aussi abjects que puissent être les gens, il n'empêche qu'on est tout ce qu'on a. Je ne veux pas être comme ça. Je déteste être aussi exécrable. Et je dis que je déteste les gens, mais je ferais tout pour les retrouver. », ***Le monde après nous*** (2023)

« Écoute-moi, Linda, ce que je t'ai dit tout à l'heure, ça reste vrai, encoer mille fois plus vrai, même, dit Rosamund d'un ton pressant. Chasse tout ça de ta tête. N'y pense plus. Oublie, oublie... Tu peux si tu veux. Arlena est morte et rien ne la fera revenir. Oublie tout, pense à demain. Et surtout, *tiens ta langue.* », Rosamund à Linda, ***Les vacandes d'Hercule Poirot***, Agatha Christie

« Pendant les jours qui suivirent, ma crainte des bêtes humanisées eut le sort qu'avait eu ma terreur personnelle de Moreau. Je tombai dans un état morbide profond et durable, tout l'opposé de la crainte, état qui a laissé sur mon esprit des marques indélébiles. J'avoue que je perdis toute la foi que j'avais dans l'intelligence et la raison du monde en voyant le pénible désordre qui régnait dans cette île. Un destin aveugle, un vaste mécanisme impitoyable semblait tailler et façonner les existences, et Moreau, avec sa passion pour ses recherches, Montgomery, avec sa passion la boisson, moi-même, les bêtes humanisées avc leurs instincts et leurs contraintes mentales, étions déchirés et écrasés, cruellement et inévitablement, dans l'infinie complexité de ses rouages sans cesse actifs. Mais ces aspect ne m'apparut pas du premier coup... Je crois même que j'anticipe un peut en en parlant maintenant. », H.G.Wells, ***L'île du docteur moreau***

« Les dragons, ça existe ? Non. Enfin, peut-être, mais les dragons vivent dans un autre monde. Et si jamais ils pouvaient apprendre à venir dans notre monde ? Ça, ça les rendrait plus forts. Tu dois apprendre à naviguer entre deux mondes. Comment ? En observant. », le père de Maya à Maya, ***ECHO*** (2024)

***Sleep*** (2023) La vie d'un jeune couple est bouleversée quand le mari devient somnambule et se transforme en quelqu'un d'autre la nuit tombée. Sa femme, submergée par la peur qu'il fasse du mal à leur nouveau-né, ne trouve alors plus le sommeil...

***Devara Glimpse – Part 1*** (2024) Une saga d'action épique se déroulant sur les terres côtières, qui décrit des incidents déchirants et chargés d'émotion dans la chronologie périodique, comprend également le protagoniste titulaire étant le sauveur des démunis et la peur des malfaiteurs.

***Abigail*** (2024) Après qu'un groupe de criminels ait kidnappé la fille ballerine d'un puissant personnage de la pègre, ils se retirent dans un manoir isolé, ignorant qu'ils sont enfermés à l'intérieur sans petite fille normale.

« Je ne savais même pas ce qu'était le consentement. Il n'y a pas eu de consentemetn. Le consentement n'existe pas à 14 ans. On ne consent pas et on n'est pas excité avec un type de 40 ans à 14 ans. Ça n'existe pas. », Judith Godrèche

« À l'âge que j'avais à mes débuts dans le cinéma, personne ne m'a expliqu » que j'avais le droit de dire non. », Judith Codrèche

L'actrice et réalisatrice Judith Godrèche s'est récemment exprimée sur le réalisateur Benoit Jacquot sur les réseaux sociaux et dans des interviews, où elle dénonce l'emprise qu'avait l'homme de 40 ans sur l'adolescente qu'elle était lorsqu'elle avait 14 ans à l'époque.

***De l'Un à l'Autre : Les discours sur l'altérité, de Montaigne à Grand Corps Malade.*** Les altérités ont ceci de paradoxal qu'il faut bien souvent les affirmer pour les dépasser. Cette leçon, c'est celle de la littérature qui nous recommande de « frotter et limer [notre] cervelle contre celle d'Autrui » (Montaigne, ***Essais***), pour voir dans l'Autre, non seulement ce qui est autre (*alter*), mais aussi ce qui est moi (*ego*), pour apprivoiser les différences et apprendre à vivre ensemble. Invitations à penser notre rapport à l'Autre, recourant à

des stratégies argumentatives diverses, les textes de cette anthologie sont autant de supports de choix pour comprendre les péoques passées et le temps présent.

***Indiana Jones et le Cercle Ancien*** (2024) Découvrez l'un des plus grands mystères de l'histoire dans ***Indiana Jones et le Cercle Ancien***, une aventure solo à la première personne se déroulant entre les événements des ***Aventuriers de l'arche perdue*** et de ***La Dernière Croisade***.

« Mais quand tu prends une patate dans la tête... Série donc B. Et avec des mitaines. T'as eu 4. Certes ! T'auras toujours la même tête comme ça ! Et à l'hôpital, ça ne sera pas pareil ! La réalité c'est autre chose ! », Ceric Doumbe

***Between Lines***, court métrage d'animation créé par une équipe entièrement féminine qui parle de l'expérience marquante du harcèlement des écolières et du rétablissement qui s'ensuit. Le récit suit le parcours d’une jeune femme alors qu’elle navigue entre l’isolement, l’exclusion et l’anxiété. Du traumatisme naît un sentiment de guérison et de connexion.

« Nous sommes les cinq muses, déesses des arts et proclamatrices de héros ! », ***Hercule*** (1997)

***Buried Alive: Breathless Rescue*** (2024) Attention, âme courageuse ! Êtes-vous prêt à entreprendre une aventure à vous glacer le sang ? Faites l'expérience du test ultime de l'intelligence, du courage et de la détermination dans ce jeu palpitant. Votre mission : échapper à l'étreinte suffocante du cercueil et trouver votre voie vers la liberté !
■ Découvrez les Secrets : Réveillez-vous dans une crypte désolée, enveloppée de ténèbres. Trouvez une vieille batte ensanglantée et une note cryptique vous invitant à découvrir les mystères.
■ Explorez et Déterrez : Plongez dans les profondeurs glaciales, cherchez partout, résolvez des énigmes et trouvez des indices cachés menant à la sortie. Méfiez-vous des dangers qui guettent.
■ Testez votre Ingéniosité : La survie dépend de la pensée rapide, de la résolution d'énigmes complexes, du déchiffrage des énigmes et du déverrouillage des passages cachés.
■ Découvrez un Conte Sombre : Aventurez-vous plus profondément et découvrez un récit hanté de désespoir. Apprenez l'histoire de la batte et de la note, et révélez des secrets glaçants.
■ Échappez ou Succombez : Les décisions déterminent votre destin.

Conquérir vos peurs, échapper à l'emprise de la crypte ou succomber à l'obscurité dévorante. Le temps est compté. Affrontez vos peurs, mettez votre intelligence à l'épreuve, battez-vous pour survivre. Parviendrez-vous à sortir du tombeau et à voir la lumière du jour à nouveau ? La crypte vous appelle !

« Dis-toi une chose, amigo. Il y a une yin pour chaque yang. Si le mal existe, bien mal sera là pour le contrer. Il m'a fallut de longues années pour trouver ma voie. Et il est peut-être temps de trouver la tienne. », Metro Man à Megamind, ***Megamind*** (2010)

***Guérir l'impossible, une philosophie pour transformer notre souffrances en FORCES***, Christopher Laquieze.

***Opération Napoléon*** (2023). D'après l'ouvrage de l'islandais Arnaldur Indriðason. Une jeune avocate islandaise se voit accusée d'un meurtre qu'elle n'a pas commis. Sa seule chance de survie réside dans la découverte du secret que contient un ancien avion allemand de la Seconde Guerre mondiale, récemment découvert sur le plus grand glacier d'Islande.

« Créatifs et inventeurs, grands artistes. Grands féministes, grands de gueule, grand de cœur mais surtout grands râleurs. Grandiloquent parfois, la fleur au fusil et le mors au dents mais romantique comme un apollinaire de 20 ans. Élégant comme aucun autre, parés du plus bel apparat. Sapés trop stylé et défiler au Grand Palais. Mais usrotut prêts à défiler pour l'égalité, à déclarer des droits pour tous les hommes, pour toutes les femmes et pour nos mouflets. Humaniste jusqu'au bout des ongles, humain jusqu'au fond des triples. Des cigales sur la langue, de l'océan sur les lèvres, ud maroilles dans la bouche de la choucroute sous la dent. On vibre, on pleure, on rit. Des six coins du pays on respire le même vent. Pessimistes souvent. Face à l'adversité comme face à l'adversaire. A tort pourtant, suffit de regarder en arrière, supporters de la terre, amoureux de l'environnement, de nos fôrets, de nos plaines de nos mères. Bleu blanc rouge mais chaque jour plus vert. On n'est pas statique, on est progressiste. On ne va pas se refaire, on est parfois en retard. Mais on n'est pas un retardataire, on est avant-gardiste. On n'est pas coincé, on a un humour hors pair. On n'est pas de mauvaise foi on est juste un peu paradoxal. On n'est pas carré on est hexagonal. », ***SNCF***
« La véritable éducation consiste à pousser les gens à penser par eux-mêmes. », Noam Chomsky

***Monkey Man*** (2024) Un jeune homme anonyme lance une campagne de vengeance contre les dirigeants corrompus qui ont assassiné sa mère et continue de victimiser systématiquement les pauvres et les impuissants.

***The Ministry of Ungentlemanly Warfare*** (2024) L'armée britannique recrute un petit groupe de soldats hautement qualifiés pour attaquer les forces nazies derrière les lignes ennemies pendant la Seconde Guerre mondiale.

***Longlegs*** (2024) L'agent du FBI Lee Harker est affecté à une affaire de tueur en série non résolue qui prend une tournure inattendue, révélant des preuves de l'occultisme. Harker découvre un lien personnel avec le tueur et doit l'arrêter avant qu'il ne frappe à nouveau.

***Road House*** (2024) Un ancien combattant des poids moyens de l'UFC finit par travailler dans un bar tapageur des Florida Keys où les choses ne sont pas ce qu'elles paraissent. Un remake de la version de Patrick Swayze de 1989 qui s'est déroulée à Jasper, Missouri et mettait en vedette Sam Elliot et Ben Gazara.

***Tarot*** (2024) Lorsqu'un groupe d'amis viole imprudemment la règle sacrée des lectures du Tarot, ils libèrent sans le savoir un mal indicible piégé dans les cartes maudites. Un à un, ils se retrouvent face au destin et se lancent dans une course contre la mort.

***The Second Best Hospital in the Galaxy*** (2024) Les deux chirurgiennes extraterrestres (et meilleures amies) Sleech et Klak, s'occupent des cas les plus difficiles de la galaxie.

***Femmes de dictateur***, Diane Ducret. Elles s'appellent Inessa, Clara, Nadia, Magda... Ils s'appellent Lénine, Mussolini, Staline, Hitler... Ils les violentent et les adultent, mais se tournent invariablement vers elles. Épouses, compagnes, égéries, admiratrices, elles sont en commun d'être à la fois triomphantes, trompées et sacrifiées. À leurs hommes cruels, violents et tyranniques, elles font croire qu'ils sont beaux, charmeurs, tout-puissant. Car la sexualité est l'un des ressorts du pouvoir absolu. Diane Ducret raconte par le menu les rencontres, les stratégies de séduction, les rapports amoureux, l'intervention de la politique et les destinées des femmes qui ont croisé le chemin et sont passées par le lit des dictateurs.

Une dizaine d'enseignants ont fait joué leur droit de retrait, une semaine après l'effondrement d'un morceau de plafond dans leur lycée à Alfortville. Ils dénoncent un établissement insalubre, dangereux et une situation qui s'éternise. Il y a deux ans déjà, un bout de faux-plafond était tombé sur un élève.

***Metro Awakening VR*** (2024)

***SILENT HILL : The Short Message*** (2024) Après avoir reçu des messages de son amie Maya, Anita se retrouve face à un immeuble délabré, tristement célèbre pour les suicides dont il aurait été le théâtre. Une fois à l'intérieur, Anita perd rapidement ses repères alors qu'elle se trouve confrontée à des lieux étranges et surnaturels, hantés par un monstre difforme. Le message de Maya était pourtant clair : « tu ne bouges pas tant que tu ne l'as pas trouvé ». Mais que cherche exactement Anita ?

« L'anxiété c'est comme le carburant d'une fusée parce que vous ne pouvez pas vous empêcher de sortir du lit et de faire des choses, faire des choses, faire des choses parce que vous avez toute cette énergie en vous. Et c'est vraiment un cadeau. », Emma Stone

***Minecraft*** (2009 et 2025)

***Wii Play*** (2006)

***Full Circle*** (2023) Une enquête sur un enlèvement raté met au jour des secrets de longue date qui relient de multiples personnages et cultures dans la ville de New York d'aujourd'hui.

***Don't Fear The Repear*** (2023)

***La Nuit d'Orion*** (2024) Orion a peur de tout et surtout de l'obscurité. Bientôt, l'incarnation du noir " Dark " entraîne Orion dans un tour du monde pour lui prouver qu'il n'y a rien à craindre de la nuit.

***The Inquisitor*** (2024) Jésus n'est pas mort sur la croix, il en est descendu et s'est vengé de tous les non-croyants. 1 500 ans plus tard, une armée d'inquisiteurs fait respecter la foi par la force. Dans cette aventure fantastique sombre, incarnez l'inquisiteur Mordimer Madderdin pour résoudre des enquêtes complexes et faire la lumière sur d'effroyables secrets. The Inquisitor est un jeu narratif d'aventure fantastique sombre entremêlé d'action où vous serez

confronté à des choix moraux difficiles. Le jeu se déroule dans une version alternative (et religieuse) de la réalité. Il s'inspire d'Inquisitor, la série de livres à succès de Jacek Piekara. Cloué sur la croix, à l'article de la mort, Jésus est consumé par la rage. Il parvient à se libérer et se venge violemment de tous les non-croyants. Des siècles plus tard, une armée d'inquisiteurs fanatiques fait respecter la foi dans cette église sanguinaire.
Vous incarnez Mordimer Madderdin, un inquisiteur au service de Dieu envoyé à Koenigstein, une ville tourmentée par les mystères et les péchés. Résolvez les différentes affaires et les crimes des pécheurs tout en faisant la lumière sur le Mal issu d'un autre royaume qui cherche à pénétrer le monde des vivants. Devenez juge, jury et bourreau sacré : le rôle d'inquisiteur consiste à faire respecter l'ordre et la foi en Dieu. Cependant, le monde regorge de pécheurs qui se sont écartés du droit chemin. Décidez du sort des accusés dans différentes affaires et missions narratives. Dans ce monde, cela fait bien longtemps que le droit chemin n'est plus synonyme de moralité. Ferez-vous preuve de clémence ou appliquerez-vous la Sainte Loi à la lettre ? Un récit non linéaire à la moralité ternie : plongez dans une histoire sombre et cruelle axée sur une religion prêchant la vengeance et la violence. De multiples branches narratives viendront tester votre sens de la moralité. Choisissez votre voie, décidez du type d'inquisiteur que vous voulez être (clément ou vengeur) et découvrez l'empreinte que vous laisserez sur ce monde. Menez l'enquête : Mordimer dispose de compétences et d'aptitudes uniques qui lui permettent de résoudre les crimes et mystères qui plongent Koenigstein dans la tourmente. Traquez les suspects et interrogez-les. Faites la lumière sur la ville et ses habitants. Assemblez les preuves et rendez votre jugement final.
Plongez dans le non-monde : utilisez l'aptitude secrète de Mordimer pour plonger dans le mystérieux non-monde et découvrir les secrets que les suspects cachent au plus profond de leur âme. Mais prenez garde, car les forces ténébreuses qui règnent dans ce royaume feront tout leur possible pour vous en empêcher. Des interrogatoires persuasifs : en l'an 1500, la justice reste cruelle. En tant qu'inquisiteur, vous avez carte blanche et pouvez utiliser les méthodes et outils de votre choix pour persuader les suspects de dire « la vérité ». À vous de décider si vous voulez pratiquer ces interrogatoires facultatifs qui remontent à l'époque de la véritable inquisition et, si oui, avec quelle force. Laissez parler votre épée : parfois, il faut se résoudre à couper des langues pour les délier. Le système complet de combat à l'épée vous permettra d'user de la force, ou vous y forcera. Maîtrisez bien votre lame, guettez les

ouvertures et tirez profit des points faibles de l'ennemi.

« On ne vieillit pas quand on prend de l'âge... On vieilli quand on arrête de rire ! », Les éclaireuses

***<u>Épicurieux : Le Goût du savoir avec Jamy</u>***

Madagascar adopte une loi pour imposer la castration « chimique ou chirurgicale » des violeurs d'enfants. Le texte prévoit, selon l'amendement consulté par l'AFP : une peine de castration chirurgicale « à l'encontre des auteurs de viol commis sur un enfant de moins de 10 ans ». Une castration « chimique ou chirurgicale » contre les violeurs d'enfants âgés entre 10 et 13 ans. Une castration chimique pour les violeurs de mineurs entre 13 et 18 ans. Amnesty International considère que la castration chimique ou chirurgicale « constitue un traitement cruel, inhumain et dégradant » contraite aux droits humains, et appelle Antananarivo à abroger ce texte. Selon l'ONG, la mesure « ne résoudra pas » la question des viols d'enfants. Le texte a été adopté début février par l'Assemblée nationale puis mercredi par le sénat et doit encore être validé par la haute cour consitutionnelle (HCC) avant que le président Andry Rajoelina ne le promulgue., Konbini

« Amen, je vous le dis : chaque fois que vous l'avez fait à l'un des plus petits de mes frères, c'est à moi que vous l'avez fait. », Mat:25,40

***<u>Divination</u>***, Piégée dans une pièce remplie d'écrans, une paire de mains prédit l'avenir. Le client pose une question, tire des runes et ces mains lui révèlent ce qui l'attend dans le petit monde où il vit, une ville en proie à l'incertitude et au doute, à la violence et à l'obsession. À une époque où la vie n'est plus qu'un terrible fardeau, des gens désespérés viennent chercher des réponses auprès de vous. Vous incarnez un énigmatique voyant qui utilise des runes anciennes pour prédire l'avenir dans une métropole cyberpunk dominée par la technologie. Écoutez vos clients, puis disposez les runes qu'ils ont tirées pour décider des réponses à leur donner. Bonnes ou mauvaises, ces réponses ont le pouvoir d'influencer le destin des humains et des robots, de changer l'issue de cette histoire, de semer la mort ou d'aider vos clients à l'éviter. Les décisions et leurs conséquences ne sont jamais toutes blanches ou toutes noires, d'où l'importance de votre intuition de voyant pour mettre fin à la folie qui s'est emparée de la population désespérée.

***Zoochosis : Rescue The Animals*** (2024). Zoochosis est un jeu de simulation d'horreur avec caméra piéton. Vous êtes gardien de zoo de nuit. Identifiez les animaux mutants infectés, fabriquez un vaccin et guérissez-les. Allez-vous tous les sauver et survivre ? C'est votre premier poste en tant que gardien de zoo de nuit. Vous découvrez que certains animaux sont infectés et se transforment en mutants. Sauvez-les et sauvez-vous vous-même. Percez le mystère du zoo. Faites des choix judicieux car ils détermineront votre fin.

***Black Myth : Wukong*** (2024) Black Myth: Wukong est un jeu de rôle et d'action inspiré de la mythologie chinoise. Vous y incarnerez le Prédestiné et prendrez part à une épopée merveilleuse au cours de laquelle vous devrez affronter maints périls pour découvrir la sombre vérité d'une légende glorieuse.

***Avatar le dernier maître de l'air*** (2024) Les nations de l'Eau, de la Terre, du Feu et de l'Air vivaient autrefois en harmonie et l'Avatar, maître des quatre éléments, garantissait la paix entre elles. Mais tout a changé lorsque la Nation du Feu a attaqué et décimé les Nomades de l'Air dans une première manoeuvre de conquête du monde. Alors que l'incarnation actuelle de l'Avatar tarde à émerger, le monde perd espoir. Cependant, l'espérance renaît comme une lumière dans la nuit lorsqu'Aang, un jeune Nomade de l'Air — et le dernier représentant de son peuple — sort de son sommeil pour revendiquer sa place légitime de nouvel Avatar. Accompagné de ses nouveaux amis Sokka et Katara, un frère et une sœur membres de la Tribu de l'Eau du pôle Sud, Aang se lance dans une quête où se mêlent le fantastique et l'action. Il lui faut sauver le monde et repousser la terrifiante offensive du seigneur du Feu Ozai, une mission d'autant plus difficile que le prince héritier Zuko est bien décidé à les capturer, lui et ses amis. Mais ils pourront compter sur l'aide de nombreux alliés et personnages hauts en couleur rencontrés au cours de leurs aventures.

« Le perfectionnisme est un système de croyance auto-destructeur et addictif qui alimente cette pensée principale : Si je parais parfait et fais tout parfaitement, je peux éviter ou minimiser les sentiments douloureux de honte, de jugement et de blâme. », L'écriture

« La façon dont tu vois le monde dépend de ta façon de l'observer. », L'écriture

« Bien sûr, garder le cap sue l'essentiel peut être difficile. Il arrive parfois qu'une solitude sans fin nous semble inéluctable. Et que

nous n’ayons pour seule compagnie que la souffrance qui nous habite. On se persuade que l’on est la course du problème. D’autant plus quand on rencontre des obstacles que l’on ne peut contrôler. C’est pour cela que nous devons nous libérer de notre souffrance et de nos regrets. Et nous rappeler ce qui motive notre combat : les gens que l’on aime. Que cet amour soit la lumière qui te guidera par-delà les pièges et les dangers. Et par-delà la nuit la plus obscure. », Gyatso, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« Nous nous employons tellement à dissimuler qui nous sommes, à cacher aux autres celui ou celle que nous aimerions être, que nous en oublierons presque le temps où nous mourrions d’envie de montrer au monde notre vrai visage. », Iroh, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

"Notre victoire dépend de vous, nos alliés", Zelensky

« Pitié, laissez-moi faire ce que j’ai à faire. Je vous jure de revenir. Mes amis sont en danger et personne ne peut les secourir, à part moi. SI j’y retourne pas tout de suite, je les perdrai pour toujours. Pourquoi ? Pourquoi tu ne m’écoutes pas ? Tu sais ce que c’est, d’avoir des gens qui comptent sur toi ? D’être responsable de leur vie ? Oui, je le sais. Alors laisse-moi aller les sauver, je t’en supplie. Non. Tu n’as sûrement pas toujours été comme ça. Qu’est-ce qui t’est arrivé ? », Aang à Zeko, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« Ces gens qui nous cherchent… La Nation du feu. Oui ? Ils sont de ton côté. Pourquoi tu les défies ? Ils ne sont pas de mon côté. Mais ça viendra. Quand je t’aurai capturé et ramené, je… J’ai besoin de toi pour rentrer chez moi et retrouvez mon rang d’héritier légitime du seigneur du feu. Et c’est ce que tu veux ? Devenir seigneur du feu ? Oui. Bien sûr. C’est ce que tout le monde attend de moi. Gyatso. C’était mon maître. Il disait de ne pas se soucier de ce que les autres attendaient de nous. Je sais, ce n’est pas si simple que ça. Moi-même, je suis l’Avatar et… c’est ce que tout le monde attend de moi. D’ailleurs, ça me préoccupe beaucoup. Peut-ētyre que tu n’as pas à être comme les autres maîtres du feu. Tu pourrais être meilleur qu’eux. Tu sais que ce que fait le seigneur du feu est mal. Rien ne t(oblige à être comme lui. Toi, tu peux faire preuve de compassion. Comment oses-tu ? En tant que prince héritier de la Nation du feu, je dois être un exemple pour les maîtres du feu. Et mon père est un excellent souverain ! De compassion ? La compassion est un signe de faiblesse.  », Aang à Zeko, ***Avatar : le***

***dernier maître de l’air*** (2024)

***Scoops au lycée*** (2010), Agnès Laroche. Pomme, qui rêve d'être journaliste, entre dans l'équipe du journal du lycée. Malgré les réticences de Lucia, la petite amie du rédacteur en chef, et grâce au soutien d'Arthur le photographe, elle décroche une enquête sur Flore, qui n'a pas reparu au lycée depuis la rentrée et que personne ne parvient à joindre. Mais une autre disparition inquiète Pomme : pourquoi son père a-t-il quitté la maison sans explications ?

« C’est incroyable jusqu’où nous sommes prêts à aller pour dissimuler notre vraie nature. Peut-être ne voulons-nous pas montrer aux autres combien ils comptent pour nous. C’est très curieux, étant donné que nous ferions n’importe quoi pour eux. Nous serions prêts à aller au bout du monde. À risquer notre vie. Et même à combattre des monstres. Cela dit, admettre qu’on a besoin des autres peut faire peur. Certains voient sûrement cela comme une faiblesse, un handicap. Après tout, il n’y a pas plus douloureux que de perdre quelqu’un qu’on aime. Ou pire… De découvrir que quelqu’un qu’on aime nous a abandonnés. C’est sûrement pour cela qu’on ressent le besoin de se cacher et de se protéger. On s’abrite alors derrière un masque. Il n’est pas difficile de comprendre pourquoi. Ce qui est plus dur, c’est de savoir que parfois, ce masque correspond à ce que l’on est au fond de nous. », Iroh, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« Derrière la façade des héros, vous trouverez un être humain qui fait des erreurs. Des problèmes énormes surgissent quand des erreurs sont faites à l’échelle d’un super-héros. », Frank Herbert, ***Dune***

« J’ai cette théorie selon laquelle les super-héros sont une catastrophe pour l’humanité, même si nous trouvons un vrai héros, à la fin les pauvres mortels prennent le pouvoir sur les structures qui toujours se forment autour de tels leaders. », Frank Herbert, ***Dune***

Paul, jeune prince déshérité, élu doté du pouvoir de prescience et d’un charisme à faire fondre un peuple du désert, a tout du héros de roman d’apprentissage. Mais sa conquête du monde s’avère sanglante (61 milliards de victimes), les suites du roman le transformant en tyran. Herbert punit ainsi les lecteurs séduits par le héros.

Herbert modèle Paul sur Kennedy, Lawrence d'Arabie ou Jésus, des « sauveurs » qui par leur charme pourraient asservir une population à un système sociale.

Républicain anti-État convaincu, Herbert se méfie des systèmes qui, comme les religions permettent de contrôler l'humain tout en lui promettant sa libération.

La contre-culture a lu le cycle de Dune comme une critique de la dévastation écologique et de l'autocratie. D'autres y ont vu une faible colonialiste et eugéniste.

Aujourd'hui, les geeks libertariens, dont Elon Musk sont séduits par son futur néo-féodal où les hommes sont conditionnés pour être des machines pensantes.

**Borderlands** (**2024**) Le jeu vidéo populaire se déroule sur la planète fictive abandonnée de Pandora, où les gens recherchent une relique mystérieuse.

***Flint Strong*** (2024) L'histoire de Claressa 'T-Rex' Shields, une boxeuse de Flint, dans le Michigan, qui s'est entraînée pour devenir la première femme de l'histoire de son pays à remporter une médaille d'or olympique dans ce sport.

***Lee*** (2023) L'histoire de la photographe Elizabeth 'Lee' Miller, mannequin devenue correspondante de guerre acclamée pour le magazine Vogue pendant la Seconde Guerre mondiale.

***Smalland : Survive the Wilds*** (2024) Maintenant que les géants ne sont plus, et après des siècles passés à vivre sous terre, les Hominis sortent de leur terrier afin de reprendre possession de la Surface. Participez à l'exode en tant que membre de l'avant-garde et plongez dans une aventure miniature ! Explorez, fouillez, fabriquez et battez-vous afin de vous établir dans ce nouveau monde hostile.

L'AVENTURE SOUS UN NOUVEL ANGLE
Escaladez des arbres aussi grands que des gratte-ciels, faufilez-vous à travers les fissures de bâtiments dévastés, explorez d'épaisses forêts, de dangereux marais et d'étranges ruines à mesure que vous découvrez ce vaste monde ouvert sous un nouvel angle.

TOURNEZ LA NATURE À VOTRE AVANTAGE
Combattez, apprivoisez et montez une grande variété de créatures. Bondissez sur de grandes distances à dos de sauterelle, volez au-dessus des arbres à dos d'oiseau ou faufilez-vous dans les broussailles à dos d'araignée. Il ne tient qu'à vous de conquérir ce monde et les créatures qui l'habitent.

SURVIVEZ SEUL OU PROGRESSEZ À PLUSIEURS
Jouez avec un maximum de 10 amis en mode multijoueur. Explorez, combattez, construisez et survivez en équipe dans cette contrée sauvage.

BÂTISSEZ LES FONDATIONS D'UN NOUVEAU MONDE
Cherchez ou raffinez des ressources pour construire des camps à l'aide de matériaux de différentes qualités, en allant du bois au métal en passant par la pierre. Choisissez votre endroit favori où vous installer ou escaladez de gigantesques arbres pour élire domicile à leur sommet.

FABRIQUEZ DE NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS POUR ÉQUILIBRER LES FORCES
Collectionnez de puissantes armures qui vous octroient des résistances et des capacités, et associez-les pour personnaliser votre apparence. Ajoutez des ailes à votre armure pour planer dans les airs, ou servez-vous du grappin pour vous balancer d'arbre en arbre.

UN ÉCOSYSTÈME DYNAMIQUE
Bravez les éléments avec un système de météo variable comprenant des tempêtes mortelles et des changements de saisons qui vous demanderont d'utiliser différentes techniques de survie afin d'éviter une mort prématurée.

AU PROGRAMME
Un gigantesque monde ouvert en bac à sable à explorer d'un point de vue miniature
Survivez seul ou travaillez ensemble jusqu'à 10 joueurs
Apprivoisez et montez des insectes, des araignées, des oiseaux et bien d'autres créatures afin de voyager toujours plus loin, toujours plus vite
Explorez le plancher des vaches ou envolez-vous vers d'autres cieux
Construisez votre base idéale dans un Grand arbre pour qu'elle vous suive de serveur en serveur

Découvrez l’histoire des Hominis grâce aux quêtes narratives et aux PNJ que vous rencontrez
Une météo dynamique et des évènements aléatoires qui créent naturellement un environnement vivant
Personnalisation et améliorations, guerrier ou bâtisseur : à vous de choisir

***Bio Inc : Redemption*** (2024) Bio Inc : Redemption est un simulateur biomédical complexe dans lequel vous devez prendre des décisions de vie ou de mort. Créez la maladie ultime pour infecter et tourmenter votre victime ou jouez le rôle du chef d'une équipe médicale et espérez trouver un remède pour sauver votre patient. Serez-vous la peste ou préserverez-vous l'humanité ?

Avec plus de 600 maladies, virus, symptômes, tests de diagnostic, traitements et autres conditions médicales, Bio Inc : Redemption est d'un réalisme effrayant. Il vous captivera pendant des heures, vous plongeant dans un monde microscopique aux proportions épiques de la peste !

CHOISISSEZ VOTRE CAMP
Bio Inc : Redemption comprend deux nouvelles campagnes !

Choisissez la Mort et explorez votre côté obscur en éliminant les victimes par la colère grâce à une combinaison de maladies et d'états pathologiques atroces. Soyez la peste !

Choisissez la Vie et incarnez héroïquement un diagnosticien médical chargé d'identifier et de guérir les maladies avant qu'il ne soit trop tard pour votre patient. Sauvez la race humaine, un humain à la fois !

Chaque campagne se compose de neuf cas avec quatre niveaux de difficulté différents et le nouveau système d'IA adaptatif offre des heures de jeu avec une grande valeur de rejouabilité.

CONSTRUIRE DES STRATÉGIES PROFONDES
Les mécanismes de Bio Inc : Redemption sont simples à comprendre mais extrêmement profonds. Les joueurs occasionnels apprécieront un défi rapide et excitant. Les joueurs expérimentés devront élaborer des stratégies complexes pour résoudre les cas les plus difficiles. Tout est question de combos et de timing !

24 CAS DIVERSIFIÉS ET STIMULANTS

Chaque scénario unique comporte ses propres rebondissements et objectifs spécifiques, ce qui vous permettra de développer progressivement vos compétences et d'élargir votre palette d'outils pour résoudre des cas de plus en plus complexes.

IMPITOYABLE, MÉCHANT ET ÉTRANGEMENT CAPTIVANT
Que vous souhaitiez guérir la maladie d'un patient innocent ou tourmenter une pauvre âme à travers une combinaison improbable de maladies et d'infections, l'univers de Bio Inc. ne vous laissera pas de marbre. Sournoisement réaliste, voire éducatif, équilibré par une bonne dose d'humour, l'expérience Bio Inc : Redemption vous fera vivre une expérience palpitante.

BOOSTER ET RÉCOMPENSES
Chaque victoire vous permet de gagner des points d'XP. Dépensez judicieusement vos points d'XP durement gagnés pour placer des boosters qui vous aideront à résoudre des affaires à un niveau de difficulté plus élevé et à devenir un maître de Bio Inc.

***Dead Hook*** (2024) Dead Hook est un mélange explosif des genres rogue-like et shooter, avec un combat brutal et une narration captivante. Explorez la planète aînée Resaract et endossez le rôle d'Adam Stone, un mercenaire, un contrebandier, un voleur et un mari dévoué.

CHOISISSEZ VOTRE STYLE DE JEU
Trouvez des armes légendaires et personnalisez votre personnage avec 100 améliorations permanentes pour rendre chaque partie unique. Expérimentez différentes stratégies et relevez les défis qui vous attendent dans le jeu.

VARIÉTÉ D'ENNEMIS ET DE BOSS
Chaque ange de la mort a besoin de dignes adversaires. Des infernaux ordinaires et d'élite tenteront de vous arrêter dans les airs et au sol pour défendre leurs tombes. Les boss sont également conçus de manière unique et ont plusieurs phases, ce qui rend chaque rencontre tendue et excitante.

SAUVEZ VOTRE BIEN-AIMÉ
L'intrigue du jeu ajoute une autre couche de profondeur à l'expérience de jeu. Vous vous lancerez dans un voyage pour découvrir les secrets de Resaract et la dualité de l'intelligence artificielle, en faisant face à des choix difficiles et des rebondissements inattendus en cours de route.

***Anglerfish*** (2024) Bienvenue à Anglerfish. Votre bar isolé dans les montagnes de Mols. Ici, vous ferez l'expérience de la véritable horreur de la survie de datation, ce qui signifie que vous allez mourir. Plusieurs fois. Plusieurs fois. Chaque fois que vous mourez, vous devez recommencer, mais voici le hic - le jeu change, basé sur comment et où vous êtes mort pour vous garder sur vos pieds. Pour passer la nuit, vous devez découvrir les secrets cachés au cœur de Anglerfish en explorant tous les recoins et recoins, et résoudre les mystères enfouis. Pouvez-vous survivre à votre nuit la plus folle de tous les temps à Anglerfish?

CARACTÉRISTIQUES:
♡ Memento Mori - La seule façon de sauver est de mourir.
♡ Jusqu'à ce que la mort nous sépare - Chaque fois que vous mourez, le jeu s'adapte pour garder les choses fraîches.
♡ C'est une belle vie - Distrayant beaux graphiques d'art pixel.
♡ Qu’est-ce qui est si drôle ? - Humour sombre qui vous gardera sain d'esprit ou fera exactement le contraire.
♡ Oh, Shoot - Faites l'expérience d'un gameplay d'horreur de survie à haut indice d'octane avec votre fidèle fusil de chasse.
♡ Tout ce que vous venez de lire est faux - Ou est-ce?

EXAMENS :
• "Ce jeu est juste un régal, un grand mélange d’horreur, de comédie, et de vous garder sur vos pieds." - KatLink

• "Excellent jeu, la mécanique de base de changer les choses à chaque fois fonctionne bien. J'ai vraiment aimé l'échelle 'difficulté' aussi." - Ahegoa

• "Bon sang, ce jeu est génial. C'est bizarre, c'est drôle, c'est tout ce qu'un jeu devrait être." - AC

***Strange Horticulture*** (2024) Incarnez le propriétaire d'une boutique de plantes dans Strange Horticulture, un jeu de réflexion occulte. Identifiez de nouveaux spécimens, caressez votre chat, rencontrez une sororité et un culte. Grâce à votre puissante collection, influencez l'histoire et élucider les sombres mystères d'Undermere.

Bienvenue à Undermere, une ville pittoresque entourée de forêts infestées de sorcières et de montagnes escarpées. Vous êtes l'herboriste, propriétaire de la boutique de plantes Strange

Horticulture. Tandis qu'un groupe de clients hauts en couleur défile dans votre boutique, vous plongerez rapidement dans un mystère occulte vieux de plusieurs siècles.

Explorez les contrées entourant votre boutique pour découvrir de nouvelles plantes, mais soyez prudent ! Les bois sombres et les lacs ne sont pas toujours des plus accueillants envers un simple herboriste. Vous pourriez dénicher des pouvoirs au-delà de vos rêves les plus fous... ou perdre la raison. Servez-vous d'indices contextuels pour déterminer les endroits à visiter et ceux à éviter !

À l'aide de votre fidèle encyclopédie et des indices découverts lors de vos excursions, vous en apprendrez davantage sur les plantes étranges que vous croiserez. En identifiant chacune d'entre elles, vous serez en mesure de tirer parti de leurs effets pour influencer l'histoire, des hallucinogènes hypnotiques aux poisons puissants.

***Pecaminosa - A  Deadly Hand*** (2024) Pecaminosa - A  Deadly Hand mélange le charme du pixel art et les mécanismes d'un Action RPG avec l'atmosphère d'un film noir. Vous n'avez jamais vu ni joué à quelque chose de semblable. Interrogez des suspects, explorez une ville dominée par le crime et le péché, et n'hésitez jamais à utiliser vos poings et vos armes. Les temps sont durs dans une ville très dure.

Personnalisez l'apparence et l'équipement de votre personnage et faites-le évoluer grâce au système L.I.F.E., qui répartit les points d'expérience en quatre paramètres différents : Chance, Intelligence, Force et Endurance. Jouez au Blackjack pour gagner de l'argent supplémentaire, allez au magasin d'alcools, fréquentez la racaille, visitez le poste de police et la maison close, en plus d'autres lieux recréés avec beaucoup de détails graphiques... et ne faites confiance à personne. Il y a une balle avec votre nom dessus, et elle est impatiente de vous rencontrer.

HISTOIRE

Bienvenue à Pecaminosa, une ville frontière entre les États-Unis et le Mexique où le jeu, la corruption et le crime règnent dans ses rues poussiéreuses. Un foyer pour tous ceux qui vivent en marge de la loi... et pour notre protagoniste, John Souza, un ancien détective, un homme qui a connu des jours meilleurs avant de trouver le réconfort au fond de la bouteille.

John n'aurait jamais soupçonné que sa prochaine mission serait confiée à un fantôme. Le spectre des "Deux Anges" de Charlie lui apparaît avec une tâche : capturer ses anciens associés afin d'obtenir la rédemption de leurs péchés et de pouvoir franchir les portes du Paradis. Chasser les vivants afin d'apporter la paix aux morts.

CARACTÉRISTIQUES

- Ambiance unique: Une atmosphère de film noir avec une bande-son originale de jazz qui vous fera tomber amoureux...
- Mini-jeux: Vous voulez remporter le pot en jouant au Blackjack ? Soyez notre invité... Les tables sont toujours chaudes.
- Armes et vêtements: Personnalisez les armes et les vêtements de votre personnage, en les faisant évoluer grâce au système L.I.F.E..
- Batailles de boss: Levons un verre ou deux au bon vieux temps ! En plus de prendre part à un récit intense et fringant, vous aurez également l'occasion de vous battre contre de grands et méchants boss !

***Pretty Girls Klondike Solitaire PLUS*** (2024) La série Pretty Girls fait son grand retour avec une approche revue et corrigée d'un classique intemporel !

Pretty Girls Klondike Solitaire PLUS propose le même jeu de cartes solitaire que vous connaissez et adorez, mais cette fois, vous rencontrerez une énorme variété de 11 challengers féminines et profiterez de toujours plus d'options de gameplay pour personnaliser l'expérience. Choisissez parmi plusieurs niveaux de difficultés, jouez à travers un didacticiel pour apprendre ou rafraîchir vos connaissances du jeu, utilisez des astuces et indices, changez le nombre de pioches dans le deck et plus encore !

Créez vos propres dioramas personnalisés à partir des personnages, vêtements et arrière-plans que vous avez gagnés ! Il y a tellement de contenu pour vous inviter à revenir passer du bon temps avec ces charmantes demoiselles, toutes doublées en Japonais.

Fonctionnalités :

• Profitez d'un jeu de cartes solitaire classique à la rejouabilité infinie aux règles Klondike !
• Enchaînez rapidement vos choix de cartes pour créer des combos et améliorer votre score.

• Rencontrez un casting de 11 compagnes féminines, toutes avec une voix japonaise !
• Choisissez parmi plusieurs niveaux de difficultés et utilisez des indices quand vous êtes en difficulté.
• Débloquez de nouvelles tenues à utiliser dans la Cabine d'essayage et assemblez des dioramas personnalisés !

***Killer Klowns from Outer Space*** (2024) Killer Klowns from Outer Space : Le Jeu est un jeu d'horreur multijoueur asymétrique adapté du film culte des années 80. Faites équipe dans la bataille entre les Clowns tueurs et les citoyens de Crescent Cove, sauvez les humains de l'invasion extraterrestre ou capturez-les intelligemment !

Crescent Cove est une arène complexe pour de multiples combats uniques entre les Clowns et les humains ; avec différents lieux et possibilités tactiques pour chaque équipe. Les Clowns tueurs venus d'ailleurs : Le Jeu apporte une touche unique au genre de jeu cache-cache, à la personnalisation, au JcJcE avec des objectifs variables menant à des fins multiples. Ce jeu révolutionne le concept de l'horreur en ligne.

Incarnez les célèbres Clowns tueurs ; coopérez en équipe de trois joueurs, utilisez des capacités étranges, chassez les humains avec des armes loufoques et planifiez votre invasion extraterrestre pour capturer la population de Crescent Cove.

Combattez en équipe de sept courageux citoyens de Crescent Cove ; explorez la ville à la recherche d'armes et d'objets essentiels, évitez de vous faire capturer par les Clowns et tentez de survivre à l'invasion extraterrestre.

***Tales of Kenzera™: ZAU*** (2024) Un jeune garçon endeuillé entame la lecture d’un conte bantou écrit par son père défunt. Aventurez-vous sur les terres magnifiques et périlleuses de Kenzera en incarnant Zau, un jeune chaman qui passe un marché avec le Dieu de la mort pour ramener son Baba des ténèbres. Utilisez vos pouvoirs cosmiques et votre courage naissant pour progresser à travers des terres mythologiques inconnues. Autrefois pleine de vie, Kenzera est désormais remplie d’esprits ancestraux perdus. Tandis que Zau se rapproche de son objectif, il croise trois êtres puissants, redoutablement effrayants, mais étrangement familiers. Entrerez-vous dans la danse du chaman ?

Plongez-vous dans une histoire solo intense inspirée par le deuil

personnel d’Abubakar Salim. Découvrez comment l’amour nous donne le courage de continuer après un décès bouleversant. Utilisez les pouvoirs du Soleil et de la Lune pour vaincre des esprits tourmentés au cours de combats rythmés et devenez un Nganga digne de ce nom : un guérisseur spirituel. Découvrez un univers foisonnant d’histoires inédites relatives au chaos et à l’ordre et parcourez des royaumes mystiques en 2,5D remplis de couleurs et de profondeur, le tout, au son de la musique envoûtante de Nainita Desai, compositrice plusieurs fois récompensée.

Conçu par Surgent Studios, le studio de divertissement fondé par l'acteur Abubakar Salim (***Assassin's Creed : Origins***, ***Raised by Wolves***) et édité par EA Originals, ***Tales of Kenzera™: ZAU*** vous entraîne dans un voyage émouvant inspiré des mythes foisonnants des cultures bantoues.

***In Celebration of Violence*** (2024) In Celebration of Violence est un rogue-like d'action fantastique mêlant exploration et meurtre. Le combat méthodique nécessite que vous planifiiez vos attaques, esquives, blocages et parades en tenant compte de vos adversaires et de l'environnement. La mort est permanente mais vous pouvez améliorer vos statistiques et acheter des objets pour faciliter vos vies futures. Et si les choses deviennent trop difficiles, jusqu'à quatre amis locaux peuvent saisir les contrôleurs et aider le héros en tant que monstres, zombies et bandits contrôlés par le joueur.

Le monde
De vastes terres générées de manière procédurale et interconnectées vont des plaines aux marécages, en passant par les villes et les donjons. Ces terrains offrent de multiples chemins pour atteindre la variété des boss finaux. Les donjons sont un risque dangereux mais enrichissant. Dans les donjons, vous devrez vous déplacer lentement et être à l'affût des pièges et des secrets tout en cherchant la sortie.

Les éléments interagissent entre eux et avec l'environnement. Le feu réagit à la température, aux conditions météorologiques et à tout objet inflammable, en particulier les personnes. L'électricité se dirige vers les entités et est particulièrement dangereuse autour de l'eau. Les risques de pluie ou de neige s’adaptent naturellement au climat de la région et peuvent devenir à la fois un obstacle et un avantage.

Les sanctuaires de plusieurs dieux jonchent la terre. Les joueurs

peuvent choisir de prier dans les sanctuaires qu'ils rencontrent pour recevoir une variété de faveurs, de bonus et d'objets. Il faut cependant choisir avec soin ; chaque dieu a un prix différent et certains deviennent mécontents lorsque leur rival fait l'objet d'un culte. Certains dieux peuvent également être irrités par les actions entreprises par le joueur au cours de ses aventures, comme détruire du feuillage ou tuer des civils.

Variété

Des dizaines d'armes, d'objets, de sorts et de souvenirs sont dispersés à travers le monde. On peut acquérir une puissante baliste enchantée au début d'une vie, mais la suivante ne rapportera rien de plus que quelques massues en bois.

Les souvenirs représentent des objets rappelés de vies antérieures et changent les règles du jeu. Vous découvrirez peut-être un souvenir qui invoque des araignées sur les cadavres ennemis, améliore vos statistiques en cas de feu ou annule les effets de la mort.

Il existe plusieurs chemins vers la victoire. On peut être agile et furtif, charger en agitant un marteau, lever une armée de morts-vivants, exploiter une variété de sorts, manipuler les ennemis pour les transformer en pièges ou en flammes, amasser des ressources pour acquérir les objets les plus puissants, ou simplement jouer en toute sécurité avec une épée et un bouclier. Les différents personnages offrent simplement des points de départ différents, chaque décision vous appartient.

Défi

Aucune vie n’est prédéterminée pour réussir. Les graphismes joyeux dissimulent une expérience brutale et inflexible. Les obstacles imprévus devront être surmontés en temps réel et même un ennemi régulier sera mortel si vous ne faites pas attention. Pour arriver au bout, les joueurs devront démontrer qu’ils sont capables de surmonter systématiquement ces obstacles. L’échec peut arrêter, voire inverser les progrès.

Au fur et à mesure que vous accumulez de l'expérience, découvrez des schémas et battez des boss, vous serez en permanence mieux préparé à relever les défis futurs. Les choix et les avantages dont dispose un joueur au début d’une partie augmenteront considérablement à mesure qu’il joue. De nouveaux personnages, objet

Hero Wars, le jeu sur smartphone qui inonde Internet de fausses pubs. Depuis plusieurs années, des studios de développement de jeux-vidéo sur mobile misent sur des publicités absurdes et trompeuses pour buzzer et inciter à l’installation de leurs jeux... qui s'avèrent souvent être des arnaques.

***Shōgun*** (2024) Lorsqu'un mystérieux navire européen est retrouvé échoué dans un village de pêcheurs voisin, Lord Yoshii Toranaga découvre des secrets qui pourraient faire pencher la balance du pouvoir et dévaster ses ennemis.

***Space Engineers*** (2024) Space Engineers est un jeu de sandbox à monde ouvert caractérisé par la créativité et l'exploration. Les joueurs construisent des vaisseaux spatiaux, des stations spatiales, des avant-postes planétaires de différentes tailles et utilisations, pilotent des navires et voyagent dans l'espace pour explorer les planètes et rassembler des ressources pour survivre. Avec à la fois des modes de création et de survie, il n'y a pas de limite à ce qui peut être construit, utilisé et exploré. Space Engineers propose un moteur physique réaliste basé sur le volume: tout le jeu peut être assemblé, désassemblé, endommagé et détruit.

***Anuchard*** (2024) Le royaume d’Anuchard est tombé. Plusieurs générations après la chute, les descendants des survivants vous ont choisi pour porter la cloche magique d’Audros. Partez à l’aventure, affrontez des monstres, résolvez des énigmes et rendez au royaume céleste d’Anuchard sa gloire d’antan ! Anuchard était connu comme un lieu d'émerveillement et de paix, une terre à l’abondance infinie suspendue dans les cieux. Cinq anciens Gardiens ont accordé leur bénédiction à l'île... Jusqu’au jour où ils partirent sans dire mot. Le paradis d’Anuchard est tombé des cieux, s'écrasant sur le monde en dessous. Seul un petit morceau de l’île survécut à la chute. Le reste s’est agglutiné sous terre en une masse tordue de passages sinueux remplis de magie imprévisible et de monstres vicieux, connue simplement sous le nom de Donjon. Des générations se sont écoulées alors que les rares survivants s’installèrent à Orchard, l'unique village restant de l'île, qui renferme encore quelques vestiges de la magie anuchardienne. Les fermiers s'occupent des champs tandis que les explorateurs fouillent les restes du royaume. Tous attendent l’Élu, le Porteur de cloche, qui maniera la cloche d'Audros et entrera dans le donjon pour sortir les Gardiens de leur sommeil et faire renaître le paradis céleste. Montrez-vous en digne et endossez le fardeau du Porteur de cloche. Le donjon vous

attend !

***Palworld*** (2024) Q. De quel genre de jeu s'agit-il ? R. Tout dépend de si vous préférez vous la couler douce en compagnie des étranges créatures que sont les Pals, ou si vous entendez vous lancer dans une lutte à mort contre les braconniers. Vous pouvez faire combattre les Pals, les faire se reproduire et ils pourront même vous aider dans votre travail aux champs ou encore à l'usine. Vous pouvez aussi les vendre, les disséquer ou les manger. ▼Survie Pénuries de nourriture, milieux hostiles, braconniers sanguinaires... Ce monde est rempli de dangers. Tous les moyens sont bons pour survivre. Quitte à dévorer vos propres Pals... ▼Montures et exploration Montez vos Pals pour explorer terre, mer et ciel. ▼Construction Vous voulez construire une pyramide ? Alors n'hésitez pas à employer vos Pals. Ne vous en faites pas ; le droit du travail ne s'applique pas à ces créatures. ▼Besoins primaires Faites du feu, produisez de l'électricité, extrayez des ressources... Gagnez en confort de vie en dénichant les Pals adéquats. ▼Agriculture Semence, arrosage, récolte... Chaque Pal a sa spécialité. Créez l'exploitation de vos rêves à l'aide de vos Pals. ▼Industrie et automatisation L'automatisation passe fatalement par le travail manuel des Pals. Construisez des usines et affectez-y des Pals. Tant qu'ils seront nourris, ils travailleront sans rechigner. Jusqu'à ce que mort s'ensuive. ▼Exploration de donjons Tant que vous aurez vos Pals avec vous, vous ne courrez aucun danger. Utilisez-les comme boucliers si besoin. Ils sont prêts à tout pour vous servir. ▼Sélection et génétique Les Pals transmettent leurs caractéristiques à leur progéniture quand ils se reproduisent. Combinez des Pals rares pour créer le spécimen ultime ! ▼Braconnage et criminalité Des Pals en danger d'extinction peuplent la nature. Vous deviendrez riche en un rien de temps si vous parvenez à les capturer ! Après tout, un crime discret n'en est pas un. ▼Multijoueur Il est possible de jouer à plusieurs, alors partez à l'aventure avec vos amis pour combattre, faire des échanges et plus encore. Il est prévu d'intégrer les combats dans une future mise à jour. Un tout nouveau jeu de survie multijoueur en monde ouvert où le but est de collectionner de mystérieuses créatures, les Pals, afin de les faire combattre, bâtir des structures, travailler dans les champs et faire tourner vos usines.

***Le Programme : Sectes, mensonges et enlèvements*** (2024) Interdit de parler, de sourire ou de sortir. Dans le cadre du programme sectaire d’Academy à Ivy Ridge, des adolescents subissaient des violences physiques et psychologoqies. D’anciens

élèves retournent à l’Academy at Ivy Ridge et se remémorent les horreurs endurées lors de leur séjour dans cette école désormais abandonnée. Le quotidien à Ivy Ridge était régi par des stratégies sectaires, un règlement extrêmement sévère et des référents prêts à tout pour garder les ados dans le programme. Entre programme internationaux et frais de scolarité exorbitants, l’argent affluait. Mais ou allait-il ? Des preuves troublantes pointent du doigt les responsables.

« C’était la vie quotidienne. C’était comme ça tous les jours. Et c’était la seule fois où on avait le droit de parler et de communiquer avec notre référent. LE référent pour la famille était notre seul moyen de communiquer avec l’extérieur, avec nos parents et notre famille. », ***Le Programme : Sectes, mensonges et enlèvements*** (2024)

***Princess Peach: Showtime!*** (2024) Une mystérieuse créature masquée a envahi le Théâtre de l’Étincelle, et la princesse Peach doit sauver les représentations pour sortir le théâtre de la catastrophe ! Prenez le devant de la scène avec une panoplie de transformations époustouflantes dans ***Princess Peach: Showtime!***.

***Despair: Blood Curse*** (2024) Un jeu d'horreur et de survie non linéaire à la troisième personne comprenant des énigmes et des ennemis venus des profondeurs de l'enfer. Peu après avoir accueilli une invitée inattendue, la mère d'Anna tombe malade et décède soudainement. Mais tandis que les médecins déclarent qu'elle n'est qu'une victime de la pandémie, Anna reçoit une lettre de sa sœur laissant penser que la vérité est tout autre. Parviendra-t-elle à lever le voile sur la mort de sa mère ?
- Utilisez le pistolet-hache d'Anna pour éliminer les ennemis de près ou à distance.
- Une progression non linéaire : explorez et résolvez des énigmes pour percer les mystères du manoir et au-delà.
- Un espace d'inventaire limité : gérez votre inventaire avec précaution et préparez-vous à affronter l'inconnu.
- Un système de dégâts localisés : ne gaspillez pas vos précieuses munitions en tirant sur les bras et les jambes - visez plutôt la tête.

***The World After*** (2024) Situé durant un confinement en France, The World After raconte l'histoire de Vincent, un écrivain qui a fui la ville pour se concentrer sur son nouveau livre. Suite à d'étrange cauchemars, il cherche à découvrir la vérité derrière le mystère du

village dans lequel il vit. Alors que ses recherches l'emmènent jusqu'à un ancien château, il découvre un moyen de transformer le jour en nuit. C'est alors qu'il est poursuivi par un terrible monstre : le Veilleur de Nuit.
Vincent trouvera-t-il des réponses ? Que se cache-t-il au delà de la porte de Tannhäuser ? Qui est le Veilleur ? Quelle est la signification des messages qu'il ne cesse de trouver autour de lui ? The World After est une exepérience en full-motion vidéo réalisé durant la pandémie de 2020 par des artistes de cinéma. Mettant en scène Jean-Claude Dreyfus (La Cité des Enfants perdus, Delicatessen), ce jeu est la combinaison parfaite entre les mécaniques de gameplay d'un point & click old school et les dernières technologies de cinéma.

Un nouveau jeu d'aventure point'n'click en FMV
3 fins différentes
32 environnements à explorer
Bande son originale
11 logs cachés
Un Visual Novel tout entier à débloquer en bonus !

***Dead Mail*** (2024) Une note d'aide inquiétante arrive dans un bureau de poste des années 1980, reliant un enquêteur sur les lettres mortes à un technicien de clavier kidnappé.

Nous vivons tous sous vidéosurveillance, non seulement dans la rue par l'intermédiaire de millions de caméras, mais aussi sur Internet, dans les moindres recherches que nous effectuons sur Google, Youtube ou TikTok. Bien avant l'émergence de ces technologies, le philosophe Michel Foucault avait déjà écrit là-dessus dans les années 70, dans un livre intitulé ***surveiller et punir***. Michel Foucault analyse certains dispositifs de surveillance qui commencent à être imaginés à la fin du XVIIIème siècle, comme le panopticon. Le panopticon, dont le système panoptique est une prison construite de manière circulaire, où un surveillant dans la tour centrale peut surveiller tout le monde sans être vu. Donc les détenus ont le sentiment d'être surveillés en permanence, même en l'absence de surveillants. Donc finalement, selon Foucault, la prison n'est plus uniquement un lieu de répression et d'enfermement des criminels, m ais un véritable laboratoire où s'expérimente le contrôle des individus par la surveillance des corps. Aujourd'hui, cette surveillance généralisée est même assurée par des algorithmes. Alors, vous, est-ce que ça vous rassure ? Est-ce que ça vous permet de vous sentir plus en sécurité ou bien

comme Foucault, vous trouvez ça inquiétant que l’humain soit de plus en plus soumis à des dispositifs de surveillance et de pouvoir ?

Le surhomme au cinéma, c’est Tyler Durden dans ***Fight Club***, de David Fincher (1999). Le narrateur est un personnage enfermé dans des devoirs non seulement envers son patron, mais aussi dans sa manière de se conformer au modèle social. Un jour, son appartement explose et, avec lui, tout le confort petit-bourgeois auquel il aspirait. Il commence alors à libérer sa « volonté de puissance », sa créativité, grâce à son double inversé : Tyler Durden.

Dans ***Fast and Furious 8*** de F.Gary Gray (2017), Cipher retient en otage Elena, l’ex-petite amie de Dom, et leur fils. Cipher va abattre froidement Elena devant Dom impuissant. Cipher explique ensuite à Dom, très calmement, que la souffrance qu’il éprouve après la mort de son ex-petite amie n’est qu’un stratagème de l’évolution de notre cerveau pour nous rendre plus sociaux et mieux survivre en groupe dans une nature hostile. Les sentiments d’empathie et les devoirs moraux que nous avons les uns envers les autres ne sont qu’une construction biologique.

Dans ***Wake Up*** (2024) du collectif RKSS, un groupe d’activistes s’introduit de nuit dans un grand magasin d’ameublement dans le but de dénoncer les pratiques écocides de l’entreprise. Mais l’agent de sécurité chargé de la surveillance de nuit est un déséquilibré, obnubilé par la chasse « primitive ». La situation dégénère et une véritable chasse à l’homme commence.

***Civil War*** (2024). Un voyage à travers une future Amérique dystopique, suivant une équipe de journalistes militaires alors qu'ils courent contre la montre pour atteindre Washington avant que les factions rebelles ne descendent sur la Maison Blanche.

« Pourquoi tu as refusé ? De faire le pouce en l’air. C’est entre adultes. Chez les Marines, on m’a appris qu’en cas de grosse bombe, il faut lever le pouce. Si le nuage de fumée est plus petit que le pouce, il faut fuir. Et s’il est plus gros ? Ça ne sert à rien de fuir. Ça arrivera pour de vrai ? J’espère que non. Mais les cow-boys comme nous vivent au jour le jour. », The Ghoul à Janey, ***Fallout*** (2024)

***The Perfect Destiny*** (2025) Étourdie et le cœur brisé, Alice reconstitue les souvenirs de sa vie avec son défunt mari pour en

faire de nouveaux souvenirs grâce à l'amour inattendu qu'elle trouve à New York.

***The Street Avengers*** (2024) Une fille perd son père à cause de la violence des gangs. Cherchant à se venger, elle devient une justicière combattant des gangs rivaux tout en échappant à la police. Mais la réalité s’avère contrairement aux bandes dessinées.

« Bonsoir et bienvenue aux fiers habitants de l’Abri 32. Nous partageons un lien fort. Parce que nous sommes voisins et parce que nous avons un devoir commun. Celui de maintenir allumée la flamme de la civilisation, alors que le reste du monde est plongé dans les ténèbres. Bientôt, si nos estimations sont exactes, le niveau de radiation à a surface sera assez bas pour que la génération à venir, les enfants de Lucy et Monty, puisse recoloniser. Après deux cents ans, on ignore ce qui se trouve là-haut. Le désenchantement, la violence, l’anarchie. Les survivants auront besoin de nous pour bâtir une meilleure société. Je l’avour, j’ai parfois peur que ce soit un monde malfaisant qui déteigne sur nous. Puis, je vois ma fille. Quelle sublime mariée. Je vois son mari. Et ma peur disparaît. Je suis empli d’espoir. Vive Lucy McClean, vice cette union et vive l’espoir ! Tout le monde sur la piste. Musique ! », Overseer Hank, ***Fallout*** (2024)

***La Cathédrale de la mer*** (2018). Dans la Barcelone du XIVe siècle, l'ascension déterminée d'un serf vers la richesse et la liberté suscite le mépris de la classe noble et la suspicion de l'Inquisition.

« Aspirant Maximus, ton devoir le plus sacré est de protéger la Confrérie. Ensuite, ton devoir le plus sacré est de protéger notre mission. Ensuite, ton devoir le plus sacré est de protéger ton seigneur le Chevalier Titus. L’acceptes-tu ? Notre mission nous a été confiée par les Aînés du Commonwealth. Il semblerait qu’un habitant de l’Enclave se soit échappé. L’Enclave existe vraiment ? Il aurait emporté avec lui un objet renfermant un immense potentiel, qui pourrait détruite notre nation ou la sauver. Chaque Chevalier de cette légion couvrira une zone des Terres désolées, à la recherche de cette cible. Mes frères, notre existence prend tout son sens dans des moments comme celui-ci. Avancez avec honneur. Et que notre avenir soit dessiné par la lame de vos épées ! Un croquis de la cible, pour ton seigneur. Tu peux disposer, Aspirant. », Elder Cleric Quintus à Maximus, ***Fallout*** (2024)

« Chacun de nous sait ce qu’il a à faire. Vous êtes ici, car vous

devez savoir avec qui vous vous battez. Nous devons tous dire la vérité. Je commence. Sawaru. Envoyé par le Régent Balisarus pour une démonstration de force, je devait survoler le parlement de Sarawu afin de faire comprendre aux habitants que voter pour l'indépendance était inenvisageable. Mais le peuple, plein de courage, résista et choisit la liberté. En guise de représailles, on m'ordonna de frapper le capilote. Je refusai, et mon vaisseau fut abattu. Épargnés par le crash, on affronta les forces du Monde-Mère, usant toutes nos munitions. Je savais que mes hommes étaient prêts à mourir.  Alors je proposai un marché : la vie des hommes contre la mienne. Je suppliai le Régent de les épargner. Mais la clémence est étrangère à Balisarius. Pour me châtier, il fit exécuter mes hommes sous mes yeux. La décision de désobéir à Balisarius était la mienne. Pas un jour ne passe sans que je ne pense à ces hommes morts de mon fait, à la façon dont, en capitulant, je les avait menés à un destin funeste. Plus jamais. Plus jamais je ne capitulerais. Comprenez bien cela, avant de décider de me suivre demain. », ***Rebel Moon – Partie 2***

« Je n'ai jamais eu à me battre comment on va le faire. Mais j'ai grandi dans un endroit semblable à celui-ci. Quand on a vu arriver les vaisseaux dans notre ciel, j'ai demandé à nos anciens ce qu'on devait faire. Ils on plié. Ils ont cédé à toutes les demandes, car ils avaient peur de se battre. Ils ont dit : « Que faire face à la puissance du Monde-Mère ? » Les villageois trop faibles ou trop vieux pour travailler ont été tués. Les autres ont été répartis dans des camps de travail, dans toute la galaxie. Des familles ont été déchirées. C'était comme si on n'avait jamais existé. », ***Rebel Moon – Partie 2***

« Mon camp a été libéré par la Résistance. J'ai trouvé une nouvelle famille qui m'a ouvert une autre voie. Alors, quand il le faudra, je donnerai ma vie pour protéger ce village. Mourir pour un endroit où on se sent chez soi. Peut-on rêver fin plus noble ? », ***Rebel Moon – Partie 2***

***Taylor Swift - THE TORTURED POETS DEPARTMENT*** (2024)

« Va voir si la cible est là. Mais je n'ai pas d'armure, Monseigneur. On l'obtient en accomplissant des actes de courage. Ceci est un acte de courage. Monseigneur… C'est un ordre. Écuyer. Avance. », Knight Titus à Maximus, ***Fallout*** (2024)

« On s'en contentera. Il reste une trentaine de kilomètres à

parcourir. Ça va, vos pieds ? Bigre… Nom d'un chien. Je n'y arriverai pas. Écoutez. Je ne sais pas qui vous êtes. Ni comment vous savez tout ça. Mais vous allez traverser ces Terres désolées. Ensemble, on y arrivera. Je vous le promets. Je viens de prendre un comprimé de cyanure. Quoi ? « Plan D », de Vault-Tec. Le produit le plus humain qu'ils aient conçu. Rapide, sans douleur. Ça a un goût de banane. Je pensais que ça aurait eu plus de succès. Vous êtes recherchée. Il faudra avancer rapidement. Vous pouvez changer l'avenir. Emmenez-moi jusqu'à Moldaver. Comment je suis censée faire, si… Pas mon corps entier. Seulement ma tête. Tenez. Pardon ? J'ai pris le cyanure pour que ce soit moins pénible pour vous. Ce sera plus simple de transporter ma tête plutôt que mon corps entier. Vous voulez que je… S'il vous plaît. Je vous en supplie. C'est votre seule chance de retrouver votre père. Je peux vous faire confiance. Vous êtes une habitante d'Abri. Mais si vous voulez survivre, agissez comme un habitant de la s*u*rface. Mademoiselle McLean. », Dr. Siggi Wilzig à Lucy, ***Fallout*** (2024)

« Mais qui sait si vous désirez encore les mêmes choses quand vous serez devenue un animal tout à fait différent ? », Dr Siggi Wilzig, ***Fallout*** (2024)

« Un donneur d'ordre, ça s'élimine. », Lucci, ***One Piece*** (2024)

***La confiance en soi* : *une philosophie***, Charles Pépin. Après le succès des ***Vertus de l'échec***, Charles Pépin nous éclaire sur le mystère de la confiance en soi.
Cultivez les bons liens
Entraînez-vous
Écoutez-vous
Émerveillez-vous
Décidez
Mettez la main à la pâte
Passez à l'acte
Admirez
Restez fidèle à votre désir
Faites confiance au mystère

En puisant dans les textes des philosophes et des sages, dans les travaux des psychanalystes et des psychologues, mais aussi dans l'expérience de grands sportifs, d'artistes ou d'anonymes, ce livre éclaire le mystère de la confiance en soi. Et nous montre le chemin pour avoir davantage confiance en nous.

***<u>La rencontre : une philosophie</u>***, Charles Pépin. Une philosophie salutaire en ces temps de repli sur soi.
Pourquoi certaines rencontres nous donnent-elles l'impression de renaître ? Comment se rendre disponibles à celles qui vont intensifier nos vies, nous révéler à nous-mêmes ? La rencontre – amoureuse, amicale, professionnelle – n'est pas un " plus " dans nos vies. Au coeur de nos existences, il y a ce mouvement vers l'extérieur, ce besoin d'aller vers les autres. Cette aventure de la rencontre n'est pas sans risques, mais elle a le goût de la " vraie vie ". De Platon à Christian Bobin en passant par Albert Cohen, George Sand ou Clint Eastwood, Charles Pépin convoque philosophes, romanciers et cinéastes pour nous révéler la puissance, la grâce de la rencontre. En analysant quelques amours ou amitiés fertiles – Picasso et Éluard, David Bowie et Lou Reed, Voltaire et Émilie du Châtelet... –, il montre que toute vraie rencontre est à la fois une découverte de soi et une redécouverte du monde. Une philosophie salutaire en ces temps de repli sur soi.

« Chevalier Titus. Je suis Thaddeus. Honoré de vous obéir. Je jure de vous protéger et de vous servir comme bon vous semblera. Monseigneur, j'ai dit quelque chose qui vous a déplu ? Si je vous ai offensé, j'implore votre clémence ! Pitié… Chevalier Titus, je vous en prie. Je ferai ce que vous voudrez. Debout, écuter. Nettoie-moi ça. Tout de suite, Chevalier Titus. Les Aînés ont de nouveaux ordres. Je n'en suis que l'humble messager. Cet artefact de l'Ancien Monde est recherché. Les Aînés disent que celui qui trouvera la cible contrôlera les Terres désolées. Nous devons tuer ceux qui nous freinent. Compris. », Thaddeus à Maximus, ***<u>Fallout</u>*** (2024)

« Je manque d'enthousiasme. Vous êtes dans une impasse. Comment rétrograder quelqu'un qui déteste tout ? En effet. Au moins, vous punissez ceux qui enfreignent les règles. Ça s'appliquent aussi aux intrus qui assassinent les habitants d'Abri ? Après mûre réflexion, nous avons le poste idéal pour toi. », Norm à Betty Pearson, ***<u>Fallout</u>*** (2024)

« Si on trouve la goule, on trouve la cible. », Maximus à Thaddeus, ***<u>Fallout</u>*** (2024)

« En la laissant s'en tirer, c'est plus facile de suivre les déplacements de la cible. Oui, bien sûre. Je le savais. J'ai une piste ! Bravo, Seigneur ! Par ici ! La gloire nous attend ! », Thaddeus à Maximus, ***<u>Fallout</u>*** (2024)

« Toutes mes excuses. J'aurais dû accepter d'être un appât dans une rivière irradiée ? On traite pas les gens comme ça. Et pourquoi ça ? C'est la règle d'or. « Ne fais pas à autrui ce que tu ne voudrais pas qu'on te fasse. » Les Gobeurs digèrent lentement. On a le temps. Non, arrêtez… On va ou ? Il me faut la tête pour sauver mon père ! Les Terr*e*s désolées ont leur propre règle d'or. Laquelle ? « Y aura toujours une merde pour te faire dévier de ta route. » Et le chien ? C'est pas le mien. », Lucy à La Goule, ***Fallout*** (2024)

***American Horror Story*** (2010) La saison 6 montre des comédiens de télé réalité manipulés par la production et jetés en pâture, sous les caméras, à des forces qui les dépassent, pour que l'audience atteigne des sommets. Le choix de mettre des candidats (pour la plupart à la droiture morale biscornue) en danger (non fictif) pour les « observer » pose une question morale : celle de la légitimité de mettre en scène l'immoralité et l'amoralité. La morale est, par définition, ce à quoi il faut obéir, mais ici il s'agit de montrer que la société (la télé réalité) n'est pas un modèle de moralité et peut nuire considérablement à notre propre morale.

***American Horror Story*** (2010) Dans cette saison qui se déroule dans une foire où des « monstres » sont exhibés, autrui devient ce qui n'est pas moi, ce qui est m'est diamétralement opposé au niveau physique, social, moral… Autrui est donc l'opposé d'un alter ego et s'impose aussi comme une négation d'humanité. Le monstre (humain), par son altérité, est réduit au rang de créature vivante, semblable à l'animal, privée de raison (et d'âme), et doit être traité comme tel, comme un être insensible. Pour Descartes, l'animal n'est ni sensible ni raisonnable, tandis que Kant affirme que nier la sensibilité d'autrui est contraire à la morale.

***American Horror Story*** (2010) Même si Briarcliff est un asile psychiatrique où la notion de droit est bafouée, et où l'abject règne en maître, la saison 2 pose la question du fanatisme religieux que le personnage de Sister Jude semble porter à bout de bras. On retrouve ici une conception proche de celle de Machiavel selon laquelle Dieu (et la providence) dirige le monde, et tenter de lutter contre lui (contre le destin) ne sert à rien. Cette conception appartenant au XVIème siècle prend tout son sens dans la saison 2. Machiavel affirme aussi que l'homme est en partie responsable de son destin, ce qui à Briarcliff s'appelle le péché.

« Eh bien, Lucy MacLean… Y a pas de pêches en concerve ou de confiture dans le coin. Parfois, faut bouffer son prochain. On a aussi

souffert, dans mon Abri. Durant la Grande Peste de 77, on était en quarantaine, on ne pouvait plus cultiver. Les gens étaient affamés. Ma mère aussi. Mon père pesait 58 kilos, mais il ne s'est jamais résolu à ça. Ça vous fait rire ? Il y a ce qu'on prétend avoir fait et ce qu'on a vraiment fait. Je parie que ton père a vite sortie le barbecue. Je parie qu'il avait le cul de son voisin dessiné sur sa serviette. Comment vous pouvez vivre comme ça? À quoi bon continuer ? Une bonne question en mérite une autre. Pourquoi je dois me taper tout le boulot ? Du nerf, la planquée. Le filet de fion se découpera pas tout seul. », L'Abri à Lucy, ***Fallout*** (2024)

« Bonjour, Woody. Bonjour, Reg. Bravo, pour tes affiches. Merci, j'aime beaucoup les tiennes aussi. Du nouveau ? Je l'ai interrogé. Sur son identité, celle de ses employeurs… Pourquoi ses collègues ont enlevé le Superviseur ? Sur quels principes se fonde leur collectivité ? Et rien ? Deux cents ans sans aucun contact. Imaigne ce qu'il a enduré. Il fait quoi ? Monsieur ? Vous allez vous blesser. Je t'emmerde ! Il faut le sédater. C'est pour son bien. On réessaiera demain. », Woody Thomas et Reg McPhee lors de l'interrogatoire de Vault 32 Raider, ***Fallout*** (2024)

« Tu commences à piger. Et ta règle d'or, comment elle gère ça ? Vous êtes quoi, au juste ? Je ne suis pas si différent de toi. Tu te rendras compte, avec le temps.Tu vas où, comme ça ? Tu t'échapperas pas. Te voilà… Petite tueuse. Cet échange est de loin le plus honnête qu'on ai eu jusqu'ici. », L'Abri et Lucy MacLean, ***Fallout*** (2024)

« Tu vas le découvrir. Vous me vendez. Ce qui t'attend ici est pas mieux. *T*tu devrais tenter ta chance à l'intérieur. Allez. », L'Abri et Lucy MacLean, ***Fallout*** (2024)

« Ce sont les ordres. », Norm et Veronika, ***Fallout*** (2024)

***The Mighty Hunter*** (2015) Dans son appartement, un chasseur retraité autrefois très puissant s'apprête à une bonne nuit de sommeil. Les murs de sa chambre sont recouverts de têtes d'animaux, trophées qui lui rappellent son passé de chasseur. Ce qu'il ne sait pas, c'est que ces animaux empaillés sont toujours vivants, et qu'ils ont choisi de se venger cette nuit.

« Ton devoir le plus sacré est de protéger la Confrérie. Ensuite, to ndevoir le plus sacré est de me protéger, moi, le Chevalier Titus. Tu acceptes ? Merci. Bouge pas. », Maximus et Thaddeus, ***Fallout***

(2024)

***Adam Wolfe*** (2024) Découvrez un monde caché sous le San Francisco moderne en tant qu'enquêteur du paranormal, Adam Wolfe !

En incarnant Adam Wolfe, un enquêteur du paranormal, vous découvrirez un monde caché sous le San Francisco moderne. Dans cette ville, fantômes, artefacts, ordres secrets et malédictions ne sont que quelques-unes des choses qu'Adam rencontrera en travaillant sur son affaire la plus importante.

Entrez dans la peau d’Adam Wolfe, enquêteur du surnaturel. Poussé par la mystérieuse disparition de votre sœur, parcourez les rues sombres de San Francisco, où crime et événements paranormaux s'entremêlent dans des coins sombres.

En résolvant un mystère après l'autre, dénouez lentement une conspiration plus vaste qui pourrait vous conduire à votre frère disparu, mais qui pourrait également vous entraîner dans l'abîme pour toujours.

Utilisez votre intelligence, votre instinct de détective et, quand tout le reste échoue, votre six-shooter dans ce thriller psychologique rempli de plus de 8 heures de jeu stimulant. Sociétés secrètes, afflictions contre nature et alliances anciennes vous attendent dans les 4 épisodes passionnants d'Adam Wolfe !

Devenez le détective. Devenez Wolfe.

***Les Mitchell contre les machines*** (2021)

« On suit nos propres ordres. », Les robots au famille Mitchell, ***Les Mitchell contre les machines*** (2021)

« Bonjour, Abri 33. Ici Betty. J’espère que vous m’élirez Superviseuse. Au moment de voter, n’oubliez pas que l’avenir de notre Abri dépend de vous, n’oubliez pas que l’avenir de notre Abri dépend de vous. Plus encore, l’avenir de notre civilisation en dépend. Le Reclamation Day. Bientôt, nous aurons la chance de repeupler la Terre, de rétablir l’ordre et la civilité à la surface. Votre choix d’aujourd’hui est une pierre essentielle à notre édifice. Je sais que vous ferez le bon choix. Merci. », ***Fallout*** (2024)

« Désolé, Reg. Mais en temps de crise, il faut quelqu'un d'expérimenté. Tu votes pour qui tu veux. Sans rancune, Davey. Tu sais, entre les restrictions d'eau et les prisonniers… J'ai peur. Je comprends. Le vote est une affaire privée. Tu as raison. Betty a déjà été Superviseuse. Je vote pour Betty. J'avais compris. Pour qui je me prends ? », Reg McPhee et Davey, ***Fallout*** (2024)

« Très belle campagne. Je sais. J'ai placardé au moins dix affiches. C'est comme ça, on placarde quelques affiches et on laisse la démocratie suivre son cours. Tu sais, je me suis déjà présenté. Mais cette année-là, la vermine a rongé nos récoltes. J'ai perdu face à Hank MacLean. Tu connais l'adage. « Quand l'avenir est incertain, vote pour quelqu'un de l'Abri 31. » J'ai voté pour Betty. », Woody Thomas et Davey, ***Fallout*** (2024)

« C'est bizarre. On n'a que des Superviseurs de l'Abri 31. C'était pareil dans l'Abri 32. Ça me choque pas. L'Abri 31 a plus de ressources, un meilleur système éducatif. Tu sais ce qu'on dit. « Quand l'avenir est incertain, vote pour l'Abri 31. » C'est un slogan percutant. Deux cent ans de coïncidences pour un slogan ? Pourquoi les gens préfèrent la gelée et pas la tarte ? J'en sais rien, moi. C'est comme ça, c'est tout. Si t'es pas inquiet, pourquoi tu chuchotes ? Parce qu'on a trouvé un Abri plein de cadavres. », , ***Fallout*** (2024)

« Et la Reclamation Day, alors ? L'objectif premier de mon Abri était de revenir à la surface pour créer une nouvelle civilisation, c'est le Reclamation Day. Mais ça a déjà eu lieu sans nous. Si ça peut te réconforter, ça a été un échec. Viens. », Lucy MacLean et Maximus, ***Fallout*** (2024)

« N'oubliez pas la bonne entente qui règne entre les Abris 31, 32 et 33. Trois démocratis, trois Abris. Séparés afin de limiter les menaces, mais soudés et solidaires dans les temps difficiles. Nous sommes très chanceux. Nous somems la flamme qui brille dans les ténèbres jusqu'à que cette flamme atteigne la surface. », Betty Pearson, ***Fallout*** (2024)

« Bonsoir. C'est moi, Cooper Howard. Vedette sur les planches et au cinéma. Mais je ne suis pas là pour parler de mon dernier film. Aujourd'hui, je vais vous montrer un lieu immense et merveilleux. Ce n'est pas Dieu qui l'a façonné, mais des ouvriers. La citadelle de l'ère nucléaire. Un peut de lumière ? Voilà qui est mieux. Je vous parle depuis l'intérieur du modèle 96JQ1164, prêt à l'emploi. Quelle beauté ! Et quelle voix. L'Abri 4 est protégé par des murs de plomb

d’un mètre d’épaisseur. Résistant aux radiations. ET aux Rouges. Ces merveilles souterraines sont équipées de toutes les commodités dignes de notre belle république. Nous voici sur Sycamore Street. Vous pourrez y croiser l’un de vos deux cents voisins en rentrant chez vous pour une belle soirée en famille. Voici les Hawthorne. Ce n’est pas une famille américaine ordinaire. Lloyd et Cassandra sont scientifiques. Ils étudient l’effet des radiations sur l’ADN humain. Tout à fait. Nous vivrons et travailerons ici, dans l’Abri 4. Notre communauté sera uniquement composée de scientifiques. Attendez. Vous allez vivre ici ? Une bombe est déjà tombée ? Pas encore. Mais notre famile, ainsi que 80 autres volontaires, testeront l’Abri 4 pendant cinq ans afin de montrer au monde entier que quoi qu’il advienne, l’Amérique sera prête. Cinq ans ? Je suis peut-être un héros au cinéma, mais les vrais héros, c’est vous. Vous aussi, soyez des héros en achetant une résidence dans un Abri Vault-Tec. Si la guerre éclate demain, le monde aura besoin d’Américains tels que vous pour construire un avenir meilleur. Coupez ! », Cooper Howard, ***Fallout*** (2024)

« Ça te parle, le devoir fiduciaire ? Le devoir fiduciaire ? Ça me dit que dalle. Je gagne ma vie en jouant au cow-boy. Le gouvernement américain a confié la survie de l’humanité à Vault-Tec. C’est une entreprise privée. Elle a le devoir fiduciaire d’être rentable. Comment ? En vendant des Abris. C’est le capitalisme. Mais ils ne peuvent pas les vendre si la paix règne. Vault-Tec a donc le devoir fiduciaire de faire en sorte que la paix n’arrive pas. Et comment ils comptent faire ? Je sais pas. », Cooper Howard et Charles Whiteknife, ***Fallout*** (2024)

« Tu te rappelles ce film avec Johnny Morton ? T’étais le shérif, moi un Indien lambda. Arrête, Tallhand Mudlake parlait aux chevaux. Tu l’as joué avec élégance et dignité. C’était un beau rôle. Morton jouait un riche éleveur. Il est devenu plus puissant que le shérif… Et la ville a brûlé. Exactement. Vault-Tec possède la moitié de tout ce qui existe. Après dix ans de guerre, le gouvernement est sur la paille. Les éleveurs sont au pouvoir, Coop. Je t’en prie… Mais ça peut changer. C’est un complot, c’est ça ? On dirait une secte. Tu défends un système qui va mettre le monde à feu et à sang. C’est toi qui es dans une secte. Ecoute. Viens à un meeting. Tu dois savoir pour qui travaille ta femme. Fais-le pour elle. », Cooper Howard et Charles Whiteknife, ***Fallout*** (2024)

« C’est comme ça, la règle. C’était pas ma question. Je me demandais… Qui a pris cette décision ? Je ne pense pas que ce soit

une question primordiale, étant données les conditions requises pour vivre dans un Abri. Je ne suis pas d’accord. Quoi ? Je suis sérieux. Qui établit les règles ? « Pas de chiens », c’est une nouvelle règle. Quelqu’un l’a décidé sans demander son avis à personne. Et ensuite ? Les combinaisons bleues ? Elles sont obligatoires ? Et si j’en veux une verte ? Une bombe tombe et tu t’inquiètes pour ça ? Je m’inquiète pour ma liberté. J’ai pas fait la guerre pour vivre dans une cage, sous la coupe de Bud Askins. Quand tu étais à la guerre, j’étais ici. Je sais… Je vérifiais le courrier tous les jours. J’attendais près du téléphone. Tous les soirs, je devenais folle en imaginant le pire. Pas la peine de me parler de la cruauté de la guerre. Quand je travaille, je pense à la survie de l’humanité dans le cas d’une guerre nucléaire qui anéantira 90 % de la vie sur Terre. Et quand je rentre, tu me dis que tu veux te cacher dans un ranch à Bakersfueld ! Parfois, je me demande dans quel monde tu vis. Quand les bombes tomberont, on ne peut pas être à 2 h de l’Abri. Alors oui, les chiens seront interdits. Et non, ce n’est pas la solution idéale. Mais si des milliards de personnes doivent mourir, je ferai tout pour que ceux que j’aime, toi et Janey, n’en fassent pas partie. J’ai travaillé très dur pour qu’on soit placés dans l’Abri réservé au management. On supervisera les autres Abris. Tu ne comprends pas, on ne peut pas espérer mieux. C’est pour Janey. Viens. Excuse-moi. Tu fais toujours ce qu’il faut. C’est ce que j’aime, chez toi. », Barb Howard et Cooper Howard, ***Fallout*** (2024)

***La Planète des Singes : Nouveau royaume***, Wes Ball (2024) Un jeune singe entreprend un voyage qui l'amène à remettre en question tout ce qu'on lui a appris sur le passé et à prendre des décisions qui détermineront son avenir.

***Encyclopédie Autodidactique Quillet***

« T’en dis quoi, Tommy ? Tu me laisses partir, ou tu vas te venger pour ce que j’ai fait à ton frère ? Il ne vous fera rien. Aujourd’hui, non. Mais un jour, peut-être. », The Ghoul à Tommy et Adam, ***Fallout*** (2024)

***Que justice soit faite*** (2009) Un homme frustré décide de prendre la justice entre ses propres mains suite à une négociation de plaidoyer qui libère l'un des assassins de sa famille. Il vise non seulement le tueur, mais aussi le procureur et les autres personnes impliquées dans l'affaire.

« Tu pense que tout est pour toi. T’es vraiment égoïste. Tu choisis

qui mordre, tu choisis où aller. Tu fais toujours ce que tu veux. », Thaddeus à CX404, ***Fallout*** (2024)

« Pour avoir fait du tort à un de vos semblables, nous vous condamnons à mort… en vous envoyant à la surface ! », Overseer Benjamin à Lucy MacLean, ***Fallout*** (2024)

« Isaac Asimov disait : « Un robot intelligent ne devrait pas pouvoir nuire aux humains. », Geoffrey Hinton, ***Atlas*** (2024)

« Lloyd et Cassandra sont scientifiques. Ils étudient l'effet des radiations sur l'ADN humain. Tout à fait. Nous vivrons et travaillerons ici, dans l'Abri 4. Notre communauté sera uniquement composée de scientifiques. Je suis peut-être un héros au cinéma, mais les vrais héros, c'est vous. », Cooper Howard, ***Fallout*** (2024)

« Cents ans avant la naissance de l'Empire, la paix règne partout. L'Ordre Jedi et la République prospèrent depuis des siècles sans la moindre guerre. Mais dans les confins ténébreux de la Galaxie, certains apprennent secrètement à maîtriser la Force. Parmi eux, un assassin solitaire cherche à se venger, au risque d'être découvert... », ***The Acolyte*** (2024)

« On est les derniers à pouvoirs changer les choses. », Mika, ***Sous la Seine*** (2024)

« La sauver, c'est… C'est tenir tête aux gens qui piétinent notre planète. La sauver, c'est… C'est hurler à la face du monde que ce monde nous appartient. La sauver, c'est sauver notre futur Alors, rejoignez-nous ! Faites vous entendre ! On va retrouver ce requin et rendre sa liberté ! », Mika, ***Sous la Seine*** (2024)

« Écoute-bien, jeune Kang ha. Ce lycée n'est pas comme les autres. Il a ses propres règles. Lesquelles ? Ne jamais énerver les élèves. Quels élèves ? Ceux de la haute société comme Jae-i, He-ra, Woo-jin et Ri-an. Pourquoi ça ? C'est évident, non ? Ils sont différents de nous, les élèves boursiers. On porte une cravate différente parce qu'on est différents. La nôtre est bleu marine, la leur est bordeaux. Le fondateur du lycée, c'est l'arrière-grand-père de Ri-an. Les autres y vont de génération en génération. Leurs familles font des dons. Si on a des bourses, c'est grâce à ça. Ils méritent bien notre respect, non ? « Notre respect. » Ne réfléchis pas. Enfonce-toi dans le crâne, c'est tout. Arrête de fouiner et évite à tout prix de les importuner. C'est pas compliqué ! Non. Le respect, ça je peux le comprendre.

Mais éviter d’énerver d’autres élèves, c’est un peu extrême, non ?
Libre à toi de considérer ça extrême. Mais tu ferais bien de t’y tenir.
Tu sais pourquoi tu es là ? Une place de boursier s’est libérée.
Pourquoi ça ? L’ancien boursier a ignoré mes consignes et a déconné. Ri-an l’a tué.  », Tae-Ho à Kang ha, ***HIERARCHY*** (2024)